

Nº 121 Mayo-Junio 2015

MEGACONSOLAS

Los mejores juegos en todas las consolas

Mortal Kombat X
El combate del siglo

Splatoon
Shooter pinturero

Diversión y color en Wii U a golpe de gatillo

The Witcher 3 Wild Hunt
Hechizante rol

Caza salvaje en un mundo abierto plagado de emocionante acción

Puzzle & Dragons Super Mario Bros. Edition
Alianza con stylus

3DS acoge el fenómeno puzzle, incluido «Puzzle & Dragons Z»

Code Name STEAM | Project CARS | Yoshi´s Woolly World | State of Decay |



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González,
Borja Santos Robledo,
Galibo

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002



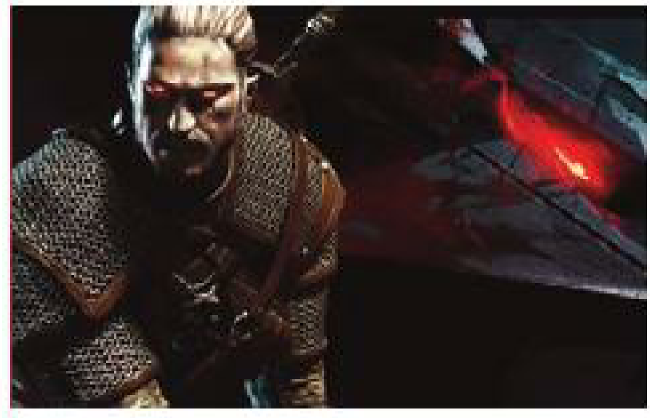
14 Puzzle & Dragons

Diversión puzzlera en «Super Mario Bros. Edition».

Expectativas

Un número como este de mayo-junio viene marcado por expectativas. Es un período en el que determinados jóvenes jugones hacen la Comunión y esperan que les caigan en sus manos en forma de regalo algunos de los grandes títulos lanzados recientemente, en el mejor de los casos una nueva consola. Desde la portada de esta publicación hay un buen número de títulos para elegir y regalar en un día tan especial. Pero para los jugones en general, las expectativas se traducen en la buena nueva que nos pueda traer la feria de videojuegos más esperada del año: el E3 de los Ángeles, en junio. Las conferencias de las majors, esas compañías responsables de ponernos los dientes largos con anuncios de sus mejores sagas para finales de año, siempre nos sorprenden con ases en la manga que hacen que un evento de estas características centren toda nuestra atención. A falta de "vedettes", o lo que es lo mismo el anuncio de nuevas plataformas que renueven nuestra experiencia de juego (mucho todavía tenemos que disfrutar con las actuales), se espera la sorpresa en nuevas compañías que deben hacerse sentir con armas irrefutables en este sector: imaginación y originalidad. Y es que los títulos indie volverán a tener mucha relevancia este año. Lo contaremos.

José María Fillol





06 The Witcher 3 Wild Hunt

La caza salvaje se hace hueco en territorio next gen, dentro de un mundo abierto lleno de acción rolera.



18 Code Name S.T.E.A.M.

Nintendo 3DS recibe con las brazos abiertos este título rebosante de estilo artístico y batallas absorbentes.



20 Splatoon

Nunca antes darle al gatillo había sido tan divertido e inocuo. Lo peor que te puede pasar es que ten pinten la cara.



26 Mortal Kombat X

La nueva generación de consolas pone todo su potencial gráfico al servicio de la popular saga de lucha.



«HEAVENSWARD»
Final Fantasy XIV

El 23 de junio es la fecha elegida en toda Europa para recibir lo último de Square Enix.

El universo Final Fantasy no descansa y, tras el reciente «Type-0 HD» y a la espera del próximo «FFXV», la compañía ha anunciado en la pasada PAX East el lanzamiento de la expansión para PS4, PS3 y PC. Además, la versión para Mac de «FINAL FANTASY XIV» estará disponible en Square Enix Online Store.
«HEAVENSWARD» también se aprovecha del jugoso escenario de la guerra, en concreto de la Guerra Dragonsong, que enfrenta a los caballeros de Ishgard y a los dragones de Dravania desde tiempos remotos. La expansión incluye grandes incorporaciones, desde una raza inédita, hasta nuevas mazmorras, asaltos y batallas Primal. Los luchadores han subido su nivel desde el 50 al 60 y cuentan con nuevas monturas para encaramarse sobre criaturas bestiales como los chocobos.



A la vuelta de la curva
F1 2015

El juego de Codemasters verá la luz en el mes de junio con suculentos cambios en jugabilidad y en modos de juego.



El motor EGO, propiedad de la compañía inglesa y responsable de unos gráficos revolucionarios, es la principal aportación de «F1 2015», un simulador de Bandai Namco que supone el salto de la franquicia hacia la nueva generación. El sistema de conducción también ha dado un paso de gigante e incorpora más de 20 aspectos, donde destacan las físicas de las ruedas para incrementar el realismo de la experiencia. Sobresalen el nuevo modo temporada, idea para triunfar con cualquier piloto, y el profesional, diseñado para los corredores más experimentados. La comunicación por voz con los ingenieros y las animaciones en parrilla y podio ponen el resto de ingredientes para revivir con total fidelidad la emoción de un Gran Premio en PS4, XOne y PC.

Tras las huellas del dinosaurio
LEGO Jurassic World

El videojuego, basado en la saga jurásica y en la próxima película de Universal, llegará el 12 de junio acompañando a su homónima cinematográfica.

Los argumentos de las cintas Parque Jurásico, el Mundo Perdido, Jurassic Park III y Jurassic World, pendiente de estreno, se reúnen para caer en las garras de TT Games y su sistema LEGO. El juego trocea su trama en cinco fases por película (20 en total) y mezcla realidad (paisajes) y bloques de juguete (fauna, flora) para diseñar la ambientación.
El jugador, inmerso en las islas de Numbar y Sorna, podrá controlar a más de 100 personajes, tanto humanos como dinosaurios, y desentrañar las funciones inherentes a cada especie. En el caso de los reptiles gigantes, caminará, destruirá y luchará contra compañeros, mucho más divertido y liviano al tratarse de piezas LEGO. Además, buena parte de la aventura abordará las principales escenas de las películas, en las que el jugador se enfrentará a puzles y misiones de exploración dignas de las secuencias de Steven Spielberg, siempre con el humor característico de la franquicia juguetera.

Breves |

Looney Tune Galactic Sports

Bugs Bunny, el Pato Lucas y compañía se han reunido en Marte para participar en las Olimpiadas Galácticas más alocadas y hacerse con el oro en PS VITA. Allí les esperan pruebas tan gamberras como el Boxeo en el Espacio o el Tiro con Arco Galáctico, deportes que les brindarán puntos de



experiencia para desbloquear a otros personajes de la factoría. Marvin, el árbitro de Space Jam, organiza el show, alargado hasta el modo multijugador con las opciones offline y online. En caso de ayuda, preguntar por explosivos ACME para dar rienda suelta a nuestro juego más sucio. Muajaja.

Legend of Kay Anniversary

Los aniversarios son sinónimo de regalo y, más aún, si se trata de la primera década. En vez de una bicicleta nueva o unos patines molones, ¿qué mejor que un salto de calidad gráfica y sonora para instalar «Legend of Kay» en los nuevos tiempos? Las 60 imágenes por segundo,



mejores cinemáticas con mayor resolución, la actualización de la interfaz y un salto cualitativo en las texturas son solo el principio, ya que, en el apartado jugable, contamos con 25 niveles, sistema de logros y minijuegos con bestias. Casi nada al aparato. Esta remasterización llegará a las consolas PS4, Wii U, PC y Mac a finales de mayo.

Cubiertas para New Nintendo 3DS

"Viste" tu portátil con las señas de identidad más chulas de tus juegos favoritos

No sólo es disfrutar de los juegos en la nueva consola, también los usuarios podrán personalizarla y darle un aspecto original y llamativo. Desde personajes clásicos a recientes juegos, hay cubiertas de todo tipo.

New Nintendo 3DS, y su versión mayor XL, han supuesto mejorar la experiencia de juego en territorio portátil al introducir pantallas 1,2 veces más grandes respecto a Nintendo 3DS, e incorporar nuevos controles -la palanca C y los botones ZL/ZR- una función 3D superestable y el agradecido sistema NFC, que permite la comunicación con las figuras amiibo. El el caso de New Nintendo 3DS, además, ha venido acompañado de una serie de cubiertas de lo más atractiva, para personalizar nuestra consola a nuestro gusto. Así tenemos cubiertas con los rostros de los personajes de «Super Mario Bros.», como Yoshi, Luigi, Toad, Peach -ojo, en fondo rosa ideal para las chicas- y , cómo no, el gran Mario. Luego hay cubiertas ilustradas con personajes y motivos de recientes juegos que podemos disfrutar en New Nintendo 3DS, como «Monster Hunter 4 Ultimate», «The Legend of Zelda: The Majora´s Mask» y Pokémon en su doble versión «Rubí Omega» y «Zafiro Alfa», en una espectacular combinación de colores, rojo y azul, en cada tapa. El nuevo look que tendremos en la consola se consigue de la forma más sencilla. Con tan sólo un pequeño destornillador de estrella y ayudados por el extremo superior del stylus, podremos sustituir las cubiertas por las nuevas y darle a la portátil el aspecto deseado.

Cambia los colores, blanco o negro, de tu New Nintendo 3DS por un vistoso look



Muy llamativas

De entre las cubiertas hay algunas que llaman especialmente la atención. La cubierta que simula madera, con motivos de «Super Mario Bros.», da a la consola un aspecto muy original, con un tacto rugoso y sensación de calidad y resistencia. Inspiradas en «Zelda» hay dos. Una muestra a Skull Kides de «Majora's Mask». La otra cubierta presenta adornos de la TriFuerza, uno de los elementos clásicos de la saga.

Las cubiertas de New Nintendo 3DS son un reclamo para los ojos: las hay de todo tipo para personalizar tu consola como más te guste



The Witcher 3 Wild Hunt

Bandai Namco| Rol, acción | Mayo | 18+
http://thewitcher.com/witcher3

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

De los libros a los píxeles

Por si no lo sabías, «The Witcher» es una adaptación de los libros homónimos escritos por Andrzej Sapkowski. De hecho, continúa la historia narrada en las novelas de manera directa, ampliando el ya rico universo de Geralt de Rivia, con una fantasía desbordante aderezada de hechicería sui generis. La serie tuvo tanto éxito en su Polonia natal que en 2001 se hicieron tanto una película como una serie basada en ella, pero con un resultado mucho más pobre que el de los espectaculares juegos de los que hoy disfrutamos.



Contenidos descargables

La escala de «The Witcher 3 no dejará indiferente a nadie; los creadores calculan que para terminar al completo «Wild Hunt» se necesitan más de doscientas horas de juego. Además, la libertad con la que podemos tomar nuestras decisiones han provocado que se incluyan 36 finales distintos, y con 16 DLCs y dos expansiones ya anunciadas, podemos decir que tenemos brujería para mucho rato. Los contenidos descargables serán gratuitos, pero las expansiones, previstas para finales de año e inicios de 2016 serán de pago.

El brujo Geralt de Rivia ha estado un buen tiempo puliendo sus hechizos y habilidades con la espada para tener serias opciones a ser el juego del año.

The Witcher 3: Wild Hunt» ha nacido para impresionar. Desde el primer escenario, todo en su desarrollo es grandioso y enorme. Simplemente hace falta echar un vistazo al mapa del mundo para ver que los gigantescos lugares que visitamos al principio son sólo una minúscula fracción de lo que este título puede ofrecer en términos de escala.
El título del juego hace referencia a nuestros nuevos enemigos, La Cacería Salvaje, que son sólo una de las novedades que encontraremos en un mundo abierto treinta y cinco veces más grande que «The Witcher 2». Has leído bien: 35 veces mayor. Para cubrir semejante extensión de terreno tenemos un útil aliado: nuestro caballo "Sardinilla", que facilita el transporte entre localizaciones lejanas.
Sin entrar en detalles, el argumento nos lleva a buscar a Yennefer, una bellísima hechicera que ha robado el corazón a Geralt y que, cómo no, oculta un oscuro secreto. En nuestra búsqueda tendremos que interactuar con nada menos que 1.600 personajes (con textos traducidos pero voces en inglés), que nos irán dando consejos, retando o vendiendo objetos con los que avanzar en la aventura.

Los espectaculares gráficos van ensamblados perfectamente a un ajustado control y a una épica historia de infinitas posibilidades

El esfuerzo que se ha hecho en el apartado visual es encomiable, con detalles geniales como criaturas sobrenaturales que dejan rastros de plumas, o ciudades que rezuman vida por los cuatro costados. Es cierto que el listón estaba muy alto tras su presentación hace ya algún tiempo en la feria E3 de Los Angeles, y aunque no llega a los niveles mostrados entonces, se queda muy cerca. El perfecto ajuste de la jugabilidad y el ritmo hacen que incluso el sobresaliente apartado técnico quede en segundo plano.
En cuanto a nuestras habilidades particulares, Geralt puede moverse por el mar como pez en el agua, y luchar utilizando dos espadas diferentes: una de acero para hacer frente a los humanos, y otra de plata con la que derrotar a los bichos más poderosos. Por si fuera poco, también tenemos la opción de luchar a distancia utilizando una ballesta, pese a que sea el arma más odiada por nuestro mentor, Vesemir.
Los que llevamos siguiendo «The Witcher» desde su primera entrega sabemos que el estudio polaco CD Projeckt RED son capaces de sorprendernos de manera muy grata, pero ni en las mejores expectativas éramos capaces de imaginar una secuela al estilo de «Wild Hunt». Un lujazo.

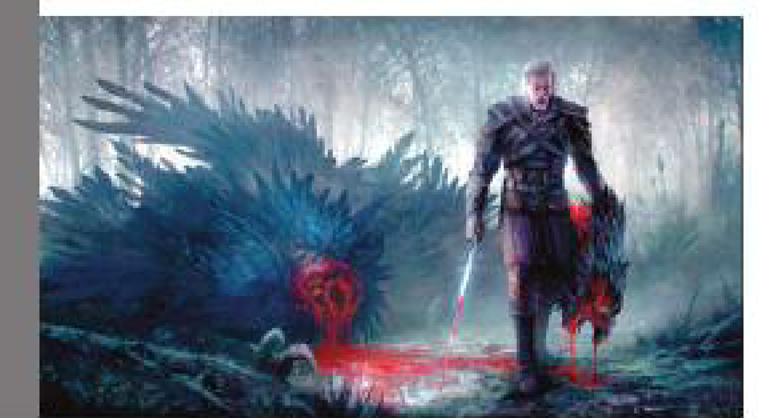
Toda la acción del juego se desarrolla en la tierras de Temeria, un amplísimo territorio dividido a su vez en varias zonas: las islas Skellige, La Tierra de Nadie y la capital, Novigrad. Tanto sus habitantes como la ambientación dotan de gran realismo lo que parece ser el día a día, con una escala superior a lo visto en los «Assassins Creed» pese a desarrollarse en un mundo ficticio. Tal es el poder de «The Witcher 3», con su tono oscuro y adulto llevado hasta las últimas consecuencias.

Guía de juego

Los combates se han simplificado mucho si los comparamos con los dos juegos precedentes. Aún así, derrotar a las criaturas a las que nos enfrentaremos no será una tarea sencilla. Los movimientos con la espada son sencillos, las esquivas muy intuitivas, y algunas mecánicas que antes requerían complejos comandos ahora se



consiguen simplemente pulsando un botón. Estas técnicas convierte la lucha en algo interesante y competitivo, pero el mayor placer se obtiene estudiando a los enemigos y preparándose a conciencia cada combate. Si eres un veterano en la serie The Witcher, no te costará apenas nada hacerte con el control en los primeros compases de este «Wild Hunt», porque sabrás que no llevar la espada adecuada o no tener equipados determinados hechizos puede ser mortal. De todas formas no te confíes: hasta el grupo de enemigos más débil puede hacértelas pasar canutas gracias a su eficiente inteligencia artificial.



Batman Arkham Knight

A finales de junio asistiremos al último y definitivo vuelo del alter ego de Bruce Wayne: un título espectacular que revela en todo su poderío next-gen. ¡Batman forever!

Al Hombre Murciélago le tocó la lotería en cuestiones jugonas hace un lustro, cuando decidió pasarse por el manicomio de Arkham. Desde entonces, el clima pop habitual de los videojuegos de Batman quedó definitivamente desterrado en favor de un rollo siniestro y mochales de lo más perturbador, y la saga «Arkham» no ha hecho más que explotarlo a gusto, con cuatro títulos más y un quinto que está al caer y que representará el salto a la next-gen que todos los adoradores de la franquicia estaban piando. Evidentemente, el salto gráfico y la riqueza y poderío de los escenarios es uno de los grandes atractivos de esta nueva entrega, presumible broche de oro a una serie que nos ha dado múltiples alegrías. Así, siguiendo los acontecimientos desarrollados en «Arkham City», y un año después de la muerte del Joker, nos encontramos a un pletórico Batman siguiendo la pista a El Espantapájaros, quien lidera el grupo de archienemigos de nuestro héroe para darle matarile. Un territorio urbano amplio y desbordante (cinco veces más grande que la prisión del anterior juego), incluyendo enclaves tan legendarios como Chinatown, el Reloj de Gotham o una insólita Batcueva, un sistema de combate renovado al incluir la capacidad de combinar ataques a enemigos encadenados o la "eliminación de miedo" para someter a tres villanos a la vez, muchas armas y artilugios (pistola-ancla, lanzacabos, batarangs...) y un Batmóvil de dulce y totalmente conducible y actualizable con nuevas habilidades y modos de juego específicos (ojo a Persecución y Batalla) elevan las expectativas de este juegazo hasta la mismísima luna, tatuada con la marca del murciélago, claro.

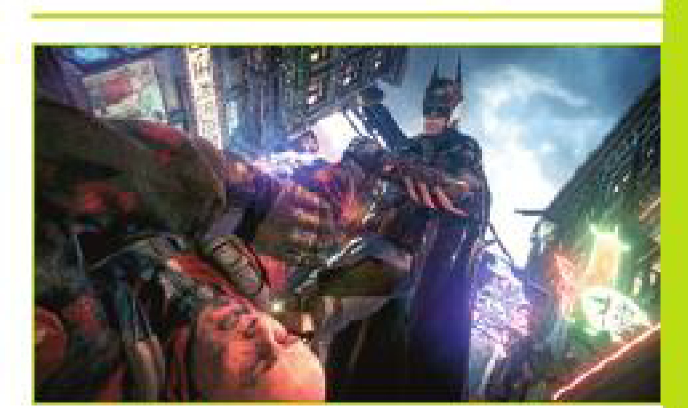
Nuevos modos de juego y armas, un Batmóvil fetén , escenarios enormes y eternos villanos nos esperan

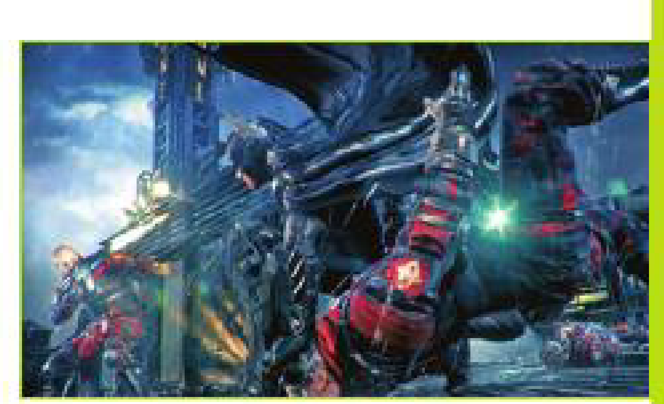


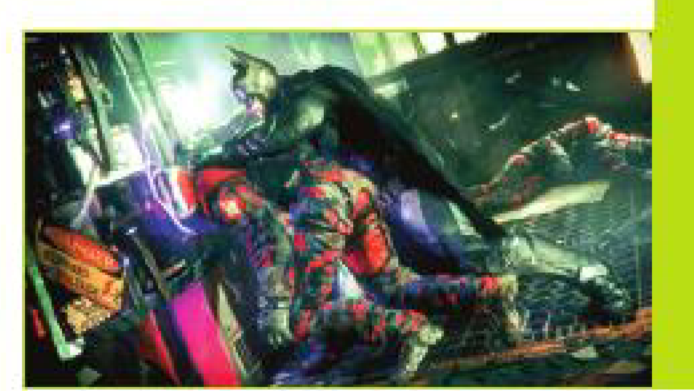
Si el dream-team de villanos y aliados (con posibilidad de intercambiar el control entre Batman y sus colegas durante el combate y todo) es uno de los principales atractivos del juego, no hay que perderse el impresionante aspecto del Batmóvil, más arrollador y atronador que nunca, y que campará por sus anchas por todos los rincones de Gotham City, que también luce como nunca.

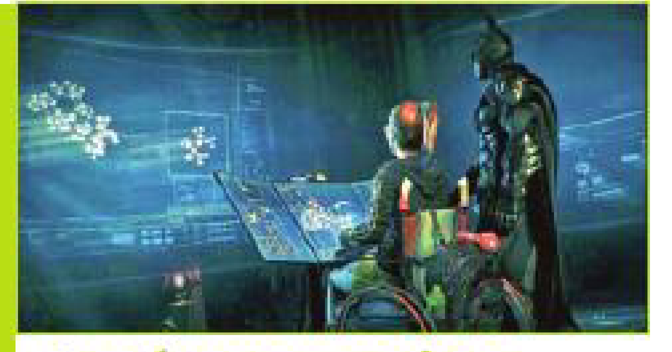


Warner | Acción, aventura
23 de Junio | 16+
batmanarkhamknight.com









Aquí unos amigos

El meollo del juego no es otro que el "todos contra Batman" que le nutre argumentalmente. Así la nómina de villanos es de impresión: el mentado Espantapájaros, el Pingüino, Dos Caras, Harley Quinn, Enigma, Poison Ivy… y una novedad exclusiva: el Caballero de Arkham, una especie de Batman mercenario con una "A" de Arkham en el pecho. Por suerte, también contará con aliados como Robin, la renovada Catwoman, Nightwing, Azrael y Oráculo, superheroína que enmascara a la mismísima hija del comisario Gordon. Un grupo de élite para una aventura cañón.

RESIDENT EVIL™ REVELATIONS 2







PS3 RESIDENT EVIL REVELATIONS 18

PS4 RESIDENT EVIL 2 REVELATIONS 18 CAPCOM

BOX SET DISPONIBLE
20.03.2015





Fossil Fighters Frontier

Nintendo | RPG
29 de Mayo | 3+
www.nintendo.es

Excentricidades en la manga

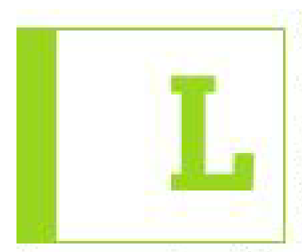
El estilo “amangado” es uno de los atractivos del juego, y quizá el escollo-prejuicio principal a la hora de retrasar su lanzamiento occidental. Y es que los personajes principales lucen genuinamente japos, desde el jovencito protagonista (al que podemos cambiar el rostro o comprarle máscaras bien chulas) hasta la pizpireta Rosie, con sus coletas rosa y su casco a juego. También tenemos al Doctor Diggins, pelo azul y tez a lo Julio Iglesias, los B.B. Bandits, el campeonísimo Saurhead o Gunash, con sus tres cerebros. Todo muy excéntrico-oriental.

Caza con red

«Fossil Fighters Frontier» cuenta con varios modos multijugador. En el Modo Multijugador Local nos embarcamos con otros tres compis para emprender nuestra aventura: cada uno viajará en su Bone Buggy, reuniéndose para jugar en equipo con el fin de excavar mayores fósiles de forma mucho más eficiente. Además, podremos enfrentarnos en las batallas del Modo Multijugador Local hasta con seis jugadores, o jugar por turnos en batallas tres contra tres. De postre, también existe la posibilidad de jugar batallas online uno contra uno, y competir para convertirnos en los mejores excavadores del mes.



¿Arqueología fina con toque pokemoníaco e influencias de Parque Jurásico? Prepárate a disfrutar de esta perla oriental del pasado.



Lanzado en Japón hace justo siete años, en Europa habíamos perdido toda esperanza de catar los favores de este título hasta que Nintendo ha tenido a bien repescarlo. Y, la verdad, la cosa pinta bien, sobre todo para los amantes de la caza mayor en territorio portátil. Porque de eso se trata: peinar todo un mundo prehistórico, para echar el guante a más de 80 dinosaurios (con bastante de Pokémon en su ADN), y batallar con ellos en emocionantes luchas.

Así, nos pondremos en el papel de un joven explorador que tendrá que proteger los Parques de Fósiles de todo el mundo de las crueldades del Dr. Baron von Blackraven, quien está tratando de controlar el planeta utilizando el poder de los Vivosaurs, unos dinosaurios de un colorido y poder que dejaría turulato a Darwin. Pero no solo de "peleas de gallos" vive este juego, ya que también tendremos fases de conducción y exploración al volante de nuestro vehículo Bone Buggy, y hasta de arqueología fina rastreando yacimientos de fósiles, excavando la tierra y haciendo que los Vivosaurs revivan por arte de magia. El juego saca perfecto partido de las características táctiles de la consola, ya que tendremos que rebuscar en la maleza, excavar cuidadosamente y limpiar los restos y reliquias del pasado hasta que demos con los poderosos Vivosaurs. Esta fase del juego es una de las más interesantes, ya que, cuanto mejor sea nuestro trabajo de excavación, más fuertes serán los Vivosaurs y más posibilidades tendremos de ganar las batallas. Afortunadamente para los exploradores, durante nuestro camino podremos encontrar nuevas herramientas, como martillos y taladros, que nos serán de gran utilidad para futuras excavaciones. Y ojo porque algunas de ellas esconden pequeños (o no tan pequeños) desafíos que nos permiten acceder a otros fósiles únicos y limitados, con mejores poderes y mucho más valiosos que el resto.

> Intensas batallas entre dinosaurios, exploración y RPG con fundamento servidos en bandeja de plata a paladares sin complejos

Además de las tareas de campo sobre el terreno, también podremos aumentar nuestras habilidades en otros enclaves como el hotel de Vivosaur Island, donde el director nos resolverá cualquier duda. También recorreremos zonas peligrosas, o peliagudas, como Greenhorn Plains, o Knotwood Bosque, habitada por la tribu Digadigs, que nos encargarán algunas misiones secundarias. Un andamiaje gráfico básico pero muy efectivo y colorista, un buen diseño de personajes y, sobre todo, de dinosaurios, y una jugabilidad clásica de lo más entretenida definen un juego felizmente recuperado para el público europeo.



El exuberante colorido y lo radical de su look (no hay más que ver cómo se las gasta el Vivosaurio de la foto, que parece Belén Esteban a recién maquillada para la fiesta de la primavera) hacen de este juego desarrollado por Red Entertainment una auténtica y gozosa rara avis dentro del catálogo portátil de Nintendo. Y ojo con enfuchar el 3D a tope o pueden surgir mareos o subirte extraños vapores lisérgicos a la cabeza.

Batallas arqueológicas

Uno de los puntos destacados de este título es su variedad de modos de juego. Por un lado tenemos la faceta más "pasiva" y paciente, que consiste en encontrar fósiles y coleccionar Vivosaurs de forma cuidadosa y meticulosa. Pero esta es solo una parte del entramado de «Fossil Fighters Frontier», ya que también existe la opción de utilizar a estas criaturas en auténticas batallas campales. Y ahí empieza el show, ya que podremos hacer luchar a nuestros Vivosaurs contra otros Vivosaurs salvajes que nos vayamos encontrando a lo largo de nuestras aventuras. Habrá Vivosaurs de varios tipos: Agua, Fuego, Aire, Tierra o Neutro, los cuales poseen diferentes movimientos de ataque y habilidades especiales que les ayudarán durante la batalla. Además, existen varios tipos de batallas en el juego, como las que tienen lugar en la Campaña principal, o las batallas StreetPass, que utilizan la función StreetPass para lanzar a la arena Vivosaurs de otros usuarios con los que nos crucemos con la consola.







EMPIEZA UNA NUEVA PARTIDA







Pantallas más grandes

Pantallas un 90% más grandes que Nintendo 2DS
Nuevo diseño más estilizado
Compatible con todo el catálogo de Nintendo 3DS y Nintendo DS

Descargas más rápidas

Compatible con amiibo

Mejores controles

Poder de procesamiento mejorado

3D más confortable

new
NINTENDO 3DS

Ligera y personalizable

Pantallas un 20% más grandes que Nintendo 2DS
Compacta y con cubiertas intercambiables
Compatible con todo el catálogo de Nintendo 3DS y Nintendo DS







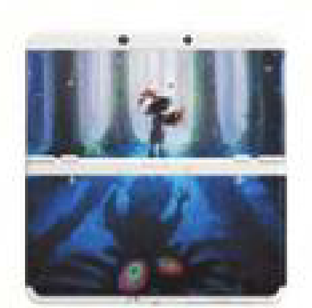




Nintendo
www.nintendo.es

Juega con todo el catálogo de Nintendo 3DS

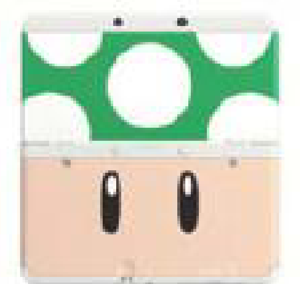
Personaliza tu consola

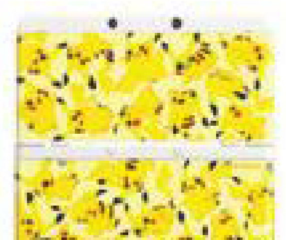




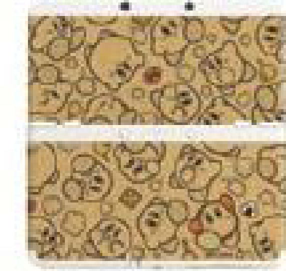










NINTENDO 2DS



La opción asequible

Diseño no plegable más ligero
Reproduce todos los juegos de Nintendo 3DS, pero sin opción 3D
Incluye cargador





129,90€*





El Corte Inglés

*Precio en El Corte Inglés









Puzzle & Dragons Super Mario Bros. Edition



Si ya de por sí es una gozada disfrutar de este dicharachero título, impregnado de idéntica dinámica podemos dividir nuestro tiempo y sacarle a «Puzzle & Dragons Z» igual jugo rolero. Dos juegos por el precio de uno en el mismo cartucho. Genial.

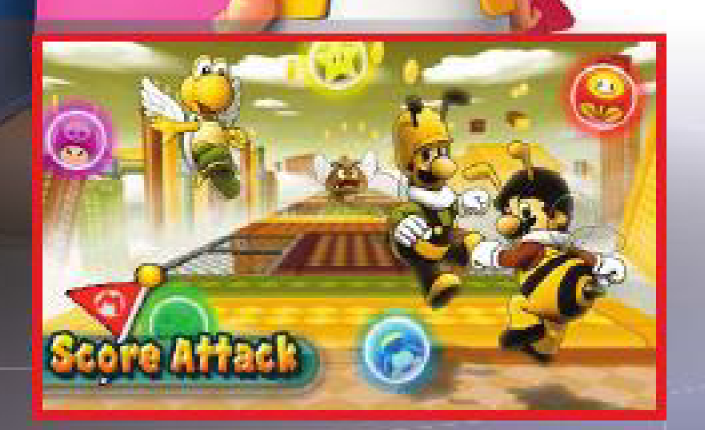
Nintendo | Puzzle, RPG | Mayo | 7+
www.nintendo.es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6



Un regalo para la vista y el oído

Para ser un juego de un género tan poco dado al lucimiento visual como el de puzzles (cierto, también con acción y estrategia), hay que alabar el trabajo de Nintendo para dotar de los escenarios de una belleza y singularidad especial, donde en cada uno de ellos nos espera un Jefe Final. Aparte, sin desdeñar el background histórico de la casa, ya junto a las melodías tragaperras y los clásicos gags sonoros nos encontramos con numerosos sonidos de los primeros «Super Mario Bros.» de la época NES incorporados para la ocasión. ¡Mamma mía!





Los chicos de Mario

Evidentemente la estrella del cotarro no podía ser otra que Mario, con su look habitual o metamorfoseado en Tanuki y otras sorpresas y ases (o esferas) en la manga. Pero, generoso y saleroso como es él, también ha querido arroparse de sus habituales parroquianos en este estreno. Empezando por la Princesa Peach y al archienemigo Bowser, claro. Pero ojo que también tendremos a habituales como Toad, Luigi o Yoshi, malotes como los "champis" Goombas o los tortuguiles Koopa Troopas o actores secundarios (pececillos, calamares...) que aportan al juego un encanto único.



Nintendo recibe a todo un all-star en territorio móvil: un manojo de puzzles con alma RPG al servicio de esta última aventura de Mario.

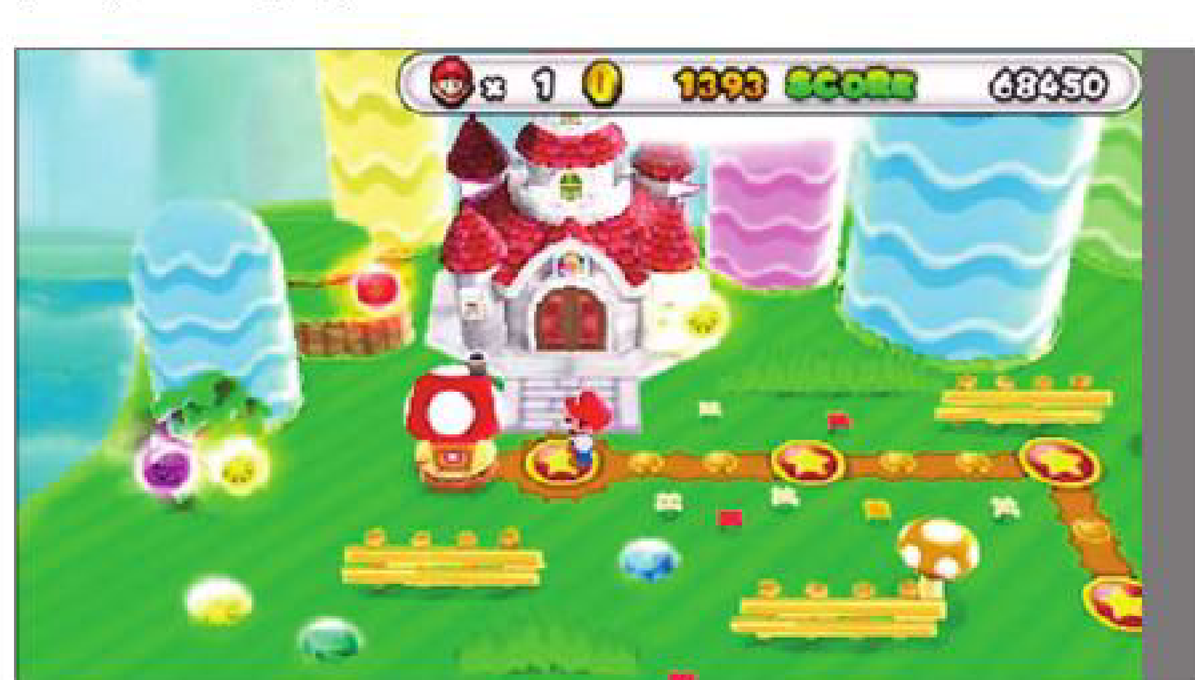
Desde los tiempos de «Dr. Mario», Nintendo no había prestado tanta atención al género de rompecabezas. ¿Tendrá algo que ver el boom de «Candy Crush» con este interés nada repentino? El caso es que el fichaje de la franquicia de GungHo por parte de la Gran N se antoja de lo más apropiado, ya que se trata de todo un crack que ha despachado millones de unidades en Japón. Ahora llega la fusión con otro RPG, «Puzzle & Dragons Z» (ver pág. 16), en el que demostrar nuestra valía como estrategas para combinar esferas, conocer sus puntos fuertes y debilidades, aprovechar las habilidades de nuestros compañeros (y las nuestras propias, claro) para derrotar a poderosas criaturas y enemigos en un sinfín de puzles emocionantes.

«Puzzle & Dragons: Super Mario Bros Edition» nos proporciona el estilo y la jugabilidad de los juegos de Mario, convirtiéndose en todo un spin-off de «Super Mario Bros.», donde debemos atravesar el Reino Champiñón a través de ocho mundos con múltiples circuitos y toda la familia mariófila congregada para la ocasión, evolucionando a medida que suban de nivel (factor típico de la saga «Puzzle & Dragons»), con lo que podremos ver a Mario convertirse en Mario Tanuki, entre otras sorpresas. Los mimbres son los mismo que en el caso de la versión «Z», pero adaptándolos a la icónica imaginería del universo del famoso fontanero. Así, tendremos unas escenas de presentación y transición que parecen recién salidas de cualquier plataformas de la casa, con bocadillos, viñetas y efectos gráficos a los que cualquier fan estará más que habituado. Las esferas a combinar también están diseñadas conforme al look de la franquicia y en vez de fieros dragones «Z» tendremos a adorables Yoshis a los que liquidaremos sin contemplaciones (exigencias del guión, sorry).

> Pocas veces la exploración del Reino Champiñón había sido tan vibrante y burbujeante. Y además dos juegos por el precio de uno

Más duros de pelar serán los Browsers de turno, contra los que debemos aplicar trabajo en equipo y leña al mono especial. Pero, si todo va bien, tendremos algunos extras y regalitos también en la línea de la saga mariófila. Unos gráficos divertidos y tan optimistas como cabía esperar y unos jingles y melodías igualmente dicharachera convierten la caza y captura del "bicho" en una experiencia reconfortante y liberadora de estrés y hasta toxinas.

En definitiva, un título que se adapta perfectamente a las exigencias de «Puzzle & Dragons», aportando un plus de sencillez y adictividad a una marca gozosamente machaca-dedos (ahora, machaca-stylus).



Erigiéndose protagonista en cualquier juego, propio o ajeno, que se le ponga por delante, Mario es la gran atracción de esta dupla. No hay género o combinación que se le resista al icono de Nintendo, y aquí demuestra su versatilidad adaptándose perfectamente a los parámetros de «Puzzle & Dragons», gracias a sus habilidades, evoluciones y características especiales, haciendo que el rompecabezas suba enteros hasta convertirse en una experiencia de lo más divertida y emocionante.

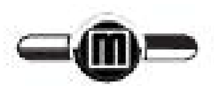
Guía de juego

Hay que descubrirse ante la sencilla pero eficaz adaptación de los controles y jugabilidad a los mandos y peculiaridades de la 3DS (y New 3DS, claro). Por ejemplo, la capacidad de coger objetos y transformarse con Mario y los suyos en las casas de Toad desperdigadas en el mapa de cada mundo (para lo que se requerirá un bloque de interrogación u otro elemento específico), la diversidad



de territorios como pradera, desierto, campo de nubes, secarral o bosque (con un elemento único asociado a él, como madera o fuego, y enemigos también peculiares), y la existencia de niveles secretos como áreas acuáticas o la posibilidad de seleccionar a Mario o a Luigi como líderes del equipo, que guiarán a los secundarios y a los socios hasta componer los equipos de seis miembros. En cuanto a los niveles, tendremos varios grados de dificultad según los enemigos a los que nos enfrentaremos. Pero ojo con confiarse porque los Goombas o Koopas del Reino Champiñón pueden dar más guerra de la esperada, por no hablar del pez volador Cheep Cheep o la Planta Piraña.





Puzzle & Dragons Z

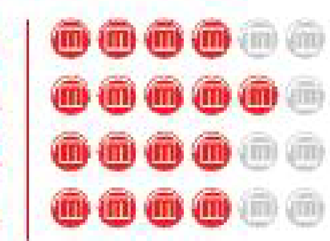
El género rompecabezas da un paso al frente con la entrada por la puerta grande de una de las sagas más exitosas de los últimos años en territorio móvil. Cuidado con el dragón, que churrusca.

Hace justo treinta años, un bendito ruso llamado Alekséi Pázhitnov tuvo la genial idea de cambiar radicalmente la historia de los videojuegos con un rompecabezas colorista y endiablado que bautizó como «Tetris». La gallina de los huevos de oro venida del frío no tardó en convertirse en objeto de deseo y litigio (con Nintendo en primera línea de batalla, por cierto) y de inaugurar una edad de oro del género, con múltiples híbridos y replicantes. Y de aquellos polvos vienen estos lodos, ya que la saga "Puzzle & Dragons" se ha convertido en un fenómeno irresistible, sobre todo su versión "Z", que cual marca de El Zorro ha sido descargado 40 millones de veces en Japón desde que apareció en 2012 en territorios iOS y Android. No está mal para un título autofinanciado convertido en caldo de cultivo para alcanzar el estatus de fenómeno social.

Ahora llega a territorio portátil con un cómplice de excepción, «Puzzle & Dragons: Super Mario Bros Edition» (Ver análisis en página 14); ambos forman una dupla perfecta para arrasar en el territorio portátil de Nintendo al ofrecer dos juegos completos y a la vez distintos en un mismo cartucho por el mismo precio. He aquí una feliz combinación de lo mejor de los RPGs de acción con los rompecabezas, con batallas que tienen lugar cuando los personajes y monstruos que forman parte de nuestro equipo se encuentran con el equipo enemigo, tipo "Pokémon". Esto es, una alineación de ADN de puzzles, estrategia, rol y aventura con más de 250 tipos de monstruos que capturar y entrenar para la batalla y la inclusión de elementos clásicos

Nintendo | Puzzle, RPG | Mayo | 7+
www.nintendo.es

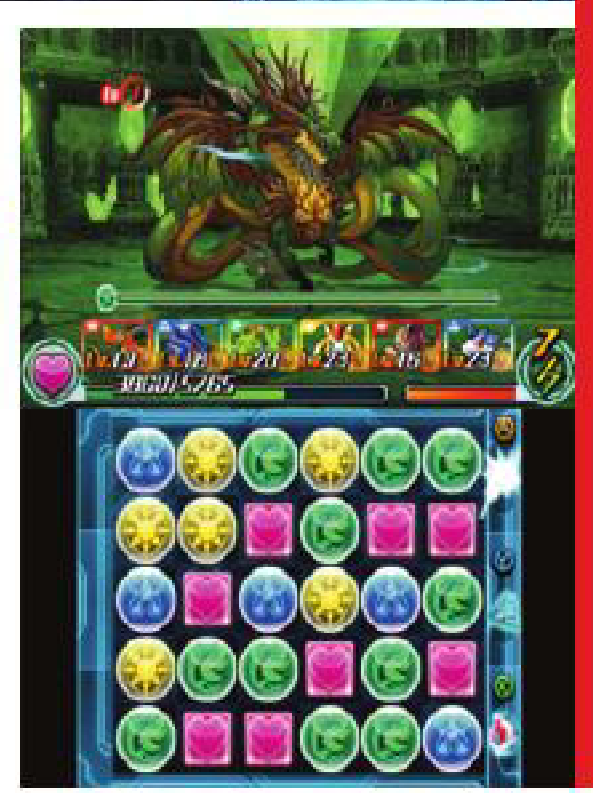
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad













Diseño de lujo

A pesar de la aparente sobriedad en su estilo de juego, heredero directo de los viejos arcades de "Dragones y mazmorras" y estándares del género estilo "Piedra, papel o tijera", hay que destacar especialmente el andamiaje gráfico que ha "sufrido" esta versión. No hay más que ver el impactante diseño de algunos monstruos, la belleza de sus escenarios (imperdonable no explorar con esmero los pasadizos y mazmorras de Dracomancia) y el detallismo de cada personaje para comprobar que un juego de puzles también entra por los ojos.



Esferas al poder

Una de las claves del juego es el buen dominio de las esferas, pues tendremos que alinear tres o más del mismo tipo para ir avanzando niveles. Pero ojo con la combinación de elementos pues, si escogemos las esferas de tipo Fuego machacaremos a las esferas de tipo Madera del equipo contrario, pero la cosa no servirá contra las esferas de tipo Agua. Además, la forma en que organicemos a nuestras esferas determinará nuestra estrategia en el campo de batalla, pudiendo generar distintos combos encadenados y condicionar los movimientos y ataques del equipo al completo.

Tanto monta, monta tanto. O lo que en román "paganini" es dos juegos por el precio de uno. Tras darle a los botones con «Z», y con el mismo espíritu puzzlero, podemos pasarlo de traca con «Puzzle & Dragons Super Mario Bros. Edition». Ahí es nada.



Como vemos, la mejora gráfica en la saga «Puzzle & Dragons» es más que notable. Principalmente, en el cartucho «Z», donde podemos regalarnos la vista con unos efectos especiales y lumínicos de auténtico relumbrón y un zoológico de monstruos primorosamente diseñados y con todas sus habilidades especiales a pleno rendimiento. Y ojo porque hay más de 250 para cazar y lanzar a la batalla así que, como dirían los padrinos de éstos, "hazte con todos".

como dragones, demonios o caballeros a lo largo de la región de Dracomacia, donde nos enfrentaremos a una diabólica organización a través de innumerables rompecabezas en los que deberemos unir tres o más bloques para ir venciendo a los enemigos que se nos pongan por delante. Y habrá que sudar lo suyo.

> Ataques y habilidades fulminantes, combos devastadores y un diseño fetén hacen que la caza y captura del monstruo nunca haya sido tan vibrante

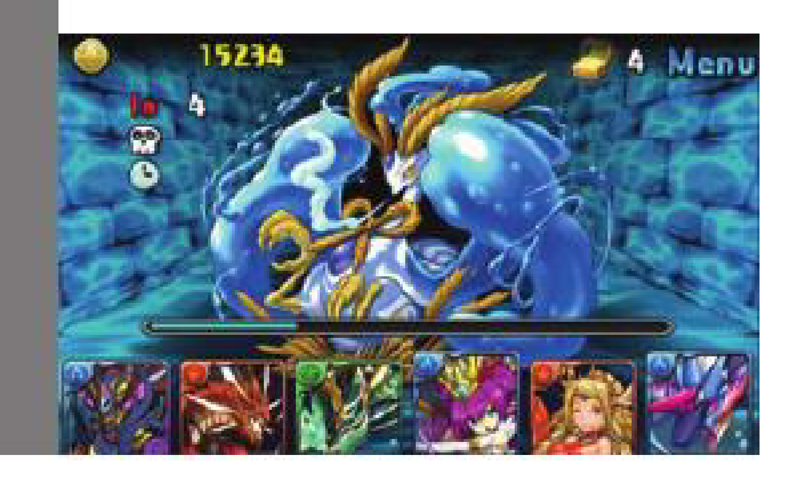
Una calidad gráfica que luce como nunca gracias al empujón tecnológico de la consola (y no digamos cuando se trata de la versión New Nintendo 3DS), la posibilidad de batallar con cinco poderosos dragones que nos permitirán reconstruir el escenario al completo, unas generosas posibilidades de edición y personalización, un cuidado muy especial de su banda sonora (sobre todo los efectos de sonido a la hora de marcar los tiempos, las batallas o los bloques alineados) gracias a la batuta maestra de Kenji Ito, uno de los músicos de videojuegos más reputados de Japón y compositor habitual de Square Enix, unido a un trabajo en equipo para establecer estrategias y alianzas francamente encomiable hacen de este título una joya para sus seguidores y todo un descubrimiento para los adoradores de un subgénero que está de enhorabuena y aniversario feliz.

Guía de juego

La mecánica de juego de «Puzzle & Dragons Z» se muestra heredera directa del espíritu "smartphone": esto es, diversión, sencillez y concisión a tope. Nada de andarse por las ramas ni por las botonaduras complejas, vamos. Lo primero que debemos hacer antes de entrar en faena es explorar los territorios de Dracomancia. Una vez localizado un enemigo, trataremos de neutralizando com-



binando tres o más esferas en el tablero, para poder encadenar poderosos combos y causar todo el daño posible en cada batalla. En este sentido, conviene tener en cuenta que, además de las propiedades elementales, cada miembro de nuestro equipo contará con habilidades especiales que ayudarán en la batalla. Aparte, cada equipo estará capitaneado por un líder y aconsejado por un Supervisor, ambos con habilidades especiales. Por último, ojito a los niveles de dificultad creciente y a no confiarse ante enemigos "flojitos". Que ya se sabe que los matagigantes los carga el diablo.



Code Name S.T.E.A.M.



Nintendo | Estrategia, acción | Mayo | 12+
www.nintendo.es

Gráficos	6/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6

Ejército de leyendas

Podremos ir desbloqueando hasta doce personajes según avancemos en la historia, y a la hora de luchar contra los marcianos tendremos la opción de formar un equipo de cuatro soldados. Cada uno de ellos tiene un arma y una habilidad distinta, por lo que lo ideal es mezclar sus distintas destrezas para que se complementen. Además de las armas y opciones a su disposición, también podremos desbloquear otras ventajas, como la socorrida capacidad de regeneración, que harán los combates más sencillos a nuestro bando. Capítulo aparte es el equipo que podremos formar con los chicos de «Fire Emblem».

Enemigos de verdad

Los combates entre dos jugadores tienen pocas diferencias con los del modo principal. La mayor de todas radica en el tiempo, que se reduce a sesenta segundos a la hora de definir la estrategia. Este cambio de ritmo es como jugar al ajedrez "al toque", y permite escaramuzas mucho más activas y requiere de mentes audaces. Una vez que te canses de jugar sólo contra la máquina, prueba a retar a un amigo y verás cómo cambia la cosa. Y ojo a la opción A.B.E. Battle, estimulante desafío cuerpo a cuerpo entre dos robots hasta quedar sólo el más fuerte; en este caso superponiéndose la acción a la estrategia.



Si Julio Verne levantara la cabeza y comprobara lo que los videojuegos son hoy día, parte esencial del ocio mundial, diseñaría un juego como este.

Imagínate que te plantean una historia en la que un Abraham Lincoln cibernético se alía, entre otros, con el León del Mago de Oz en una lucha encarnizada contra unos invasores extraterrestres. Loco, ¿verdad? Pero, ¿y si te dijera que dentro de un juego de estrategia es un argumento que funciona a la perfección? «Code Name STEAM» es capaz de llevarte a un mundo que no se parece a nada de lo que hayas visto antes, y eso es muy bueno.

A primera vista, este juego te parecerá uno más de disparos en tercera persona. Sin embargo, su acertado planteamiento es el de un título de acción por turnos que nos deja visitar a nuestro antojo los escenarios, y que castigará severamente los intentos de jugar de manera ilógica.

El mero hecho de sobrevivir no es nada sencillo, porque no tenemos una visión general del mapa ni podemos saber siempre dónde anda el enemigo, ni siquiera cuando lo tenemos a tiro de piedra. Para evitar las emboscadas de los alienígenas tendremos que pensar cuidadosamente cuáles van a ser nuestros pasos, por dónde avanzar y cuándo atacar, porque si te pillan con la guardia baja el arsenal enemigo es tan efectivo como el nuestro. Ya que mencionamos las armas, tenemos que detenernos para detallar algunas de las genialidades que «STEAM» tiene en su repertorio. Por ejemplo, la escopeta de Tom Sawyer, que no sólo resta energía a los enemigos sino que los desplaza hacia atrás. Si planeamos bien un ataque, podemos poner trampas en su retaguardia y hacer el doble de daño que con un simple disparo.

> Artísticamente es un juego muy original, y las batallas son tan divertidas como absorbentes. Estrategia y acción de primera

Los personajes que maneja la máquina en nuestra contra son tremendamente efectivos, sobre todo a la hora de dejarnos atontados y rematarnos con una salva de disparos. De hecho, son tan pendencieros que investigarán todo ruido que provoquemos, lo que podemos usar como estrategia para hacer que se enfrenten entre ellos a distancia.

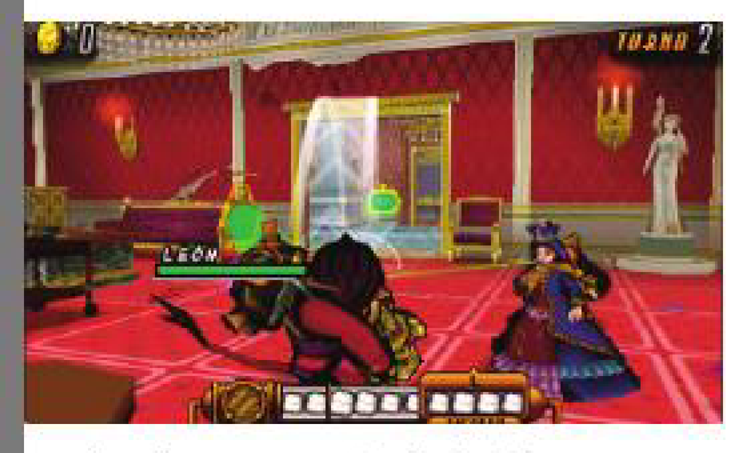
Además del modo historia, podemos combatir contra otro jugador en varios modos multijugador que prácticamente copian el desarrollo principal, no obstante igualmente vibrantes.

«Code Name STEAM» es un híbrido extraño, pero con la suficiente complejidad y capacidad de sorprender como para suponer un desafío muy interesante para aquellos que le den una oportunidad. Desde luego, no lo lamentarán.

La cultura popular e historia norteamericana es la que nutre el argumento de «Code Name STEAM». Huckleberry Finn, Tom Sawyer y el mismísimo androide de Abraham Lincoln en el papel de nuestro implacable jefe son algunos de los personajes que pueblan las pantallas del juego. Pero es que además podemos contar con todas las habilidadades de Marth, Lucina, Ike y Robin, los protagonistas de «Fire Emblem», si hacemos uso de sus respectivas figuras amiibo.

Guía de juego

«Code Name STEAM» bebe de varias fuentes y te obliga a tomar decisiones constantemente. Como en un conflicto real, lo ideal es mandar exploradores a reconocer el terreno, y a partir de ahí decidir cómo vas a proceder. Las estrategias al estilo "rambo" no funcionarán casi nunca, hay que tener sentido y templanza para ponderar la situación, y más te-



niendo en cuenta lo letales que pueden llegar a ser los enemigos. Pero aún así, la variedad de estrategias que podemos tomar es sorprendente. Los enemigos también definirán nuestro curso de acción, ya que dependiendo de sus habilidades tendremos que enfrentarnos a ellos de maneras distintas. Por ejemplo, los hay pequeños y débiles, pero escurridizos y capaces de aturdirnos mientras llegan sus hermanos mayores a terminar la faena, así que no te fíes de su tamaño. Luego están los Rippers, que son ciegos pero tienen un sentido del oído muy desarrollado y que alertarán a todas las unidades rivales.



Splatoon

He aquí una de las sensaciones para Wii U del semestre: un shooter pinturero donde habrá que sudar tinta (nunca mejor dicho) para derrotar a los enemigos. ¡Paso al asombroso hombre-calamar!

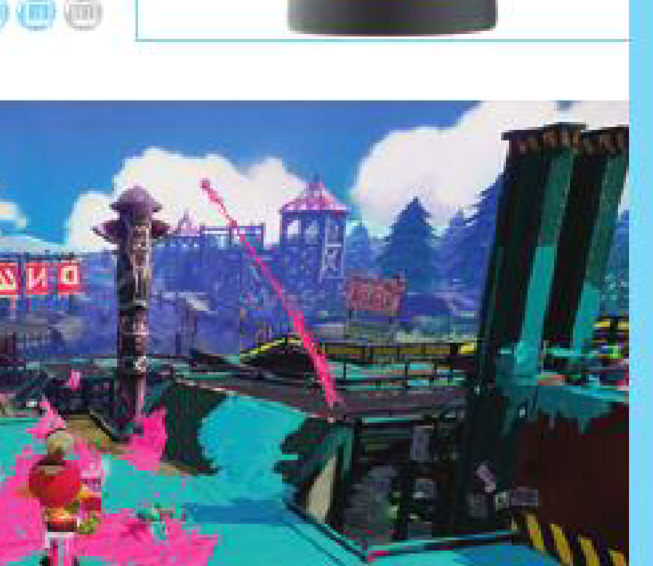
Cuando el verano pasado Nintendo empezaba a enseñar en primicia la patita de «Splatton» hasta el más cegato pudo darse cuenta de que allí había éxito seguro. De hecho, la compañía ha apostado fuerte por un título al que le quiere dar cancha y pista, al mismo nivel de las las carreras alocadas de «Mario Kart 8», o de los golpes maestros de «Super Smash Bros.». La cosa promete, porque además estamos hablando de un shooter, pero con el sello y la marca de fábrica de la casa. Esto es, en «Splatoon» no vamos a tener que matar a nadie, pero sí marcar territorio a fuego y, sobre todo, a tinta china, o japonesa: como un "paintball" desaforado, el reto consiste en disparar chorretones de pintura para pringarlo todo con el color de nuestro equipo, humillar cromáticamente al enemigo y demostrar quién manda en un territorio hostil aunque con pinta de anuncio de detergente futurista. ¿No dan ganas de ponerse el traje de faena y empezar a jugar al expresionismo abstracto con peluca de Andy Warhol?
«Splatoon» (nótese el guiño a la guerra de Vietnam en el nombre) nos propone ponernos en la piel de los Inklings, los nuevos personajes ninténderos que vamos a poder personalizar a nuestro antojo y convertirlos en calamares según nos convenga. Para ello, nada mejor que armarnos con el equipamiento necesario de los Inklings y, sobre todo, no desaprovechar el poder de convertirnos en calamar para avanzar más rápido a través de la tinta o escondernos de nuestros enemigos cuando no queramos estar en su punto de mira. Shooter, sigilo, explosión de colores, calamares en su tinta... Tal que así es la apuesta regenerativa de Wii U, un zafarrancho pringoso

Nintendo | Acción, shooter
Mayo | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad









Armas y looks para todos

Para avanzar y progresar en el juego, nada mejor que manter la armería caliente según nuestro estilo de combate: para las distancias cortas, el Rodillo básico permite cubrir amplias zonas, mientras que el Lanzatintas es ideal para cualquier ocasión. Aparte, podemos completar nuestra equitación con atuendos, gorros y calzado que influirán en las habilidades de nuestro personaje, dándole un chulo toque personal de propina. Y atentos al modo local Arena de duelos 1 contra 1 y un consejo: mejor entrenar antes de salir a comerte al ejército octaviano.





Introduciendo inklings

La gran atracción son los inklings, criaturas curiosas que corren, saltan y disparan mientras se encuentran en forma humana, pero que cuando se transforman en calamares pueden nadar velozmente por la tinta derramada de su propio equipo. Gracias a este talento, podrán ascender por muros impregnados con la tinta de su equipo para alcanzar puntos elevados de ventaja estratégica, aguardar camuflados en tinta la llegada de un enemigo o crear sus propias estrategias de combate. Con tentáculo-tupé u ojazo ciclópeo, te robarán el corazón.



Nintendo echa toda la tinta en el asador con esta "oda al desorden" (según sus propias palabras) donde, aparte de la acción frenética marca de la casa, el diseño y el look levemente "cyberpunk" son dos de sus puntos fuertes. No hay más que comprobar lo impactante de la imagen de sus inklings, que además se pueden personalizar con una amplia paleta de edición tanto para chico, chica y calamar (las tres opciones amiibo disponibles, por cierto).

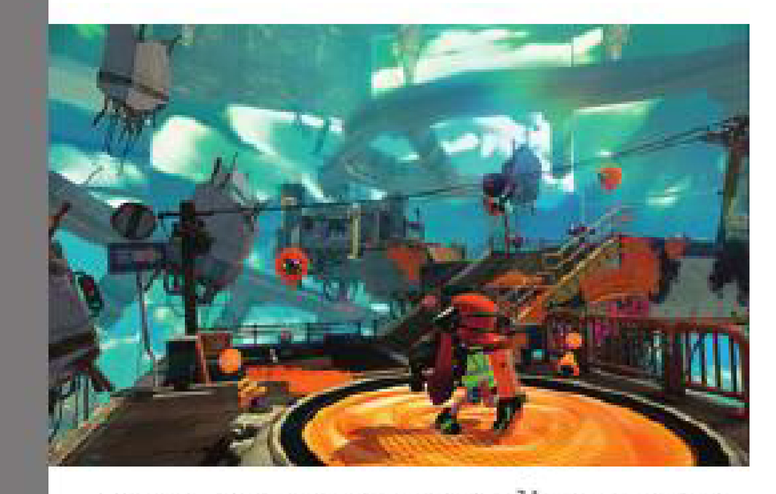
que da pie a enfrentarnos con jugadores de todo el mundo en emocionantes encuentros multijugador de 4 contra 4 donde el trabajo en equipo y la táctica adecuada serán las claves para la victoria. Aunque «Splatoon» se disfruta más en formato multijugador, también tendremos opciones en solitario para que no quede títere con cabeza. Así, en el modo "Pintazonas" podremos competir en equipos de cuatro contra cuatro, con cada equipo luchando por conquistar el territorio a base de la tinta del color de su equipo. En este modo de juego el buen uso del GamePad será clave para comprobar qué zonas conviene atacar en cada momento. También podemos enfrentarnos en partidas uno contra uno con otros jugadores y, además, el juego también incluye un modo para un solo jugador que nos enseñará a disparar, nadar, esconderte o trepar paredes, y todo mientras te enfrentas a toda una armada de pulpos. Ah, y, también podremos jugar con las figuras **amiibo** (se venden por separado, claro) para desbloquear el acceso a escenarios con particulares retos que nos permitirán obtener herramientas especiales y exclusivas.

En definitiva, un original juego que seguro dará mucho que hablar, y más que pintar. Ojo que mancha (este sí que sí).

> Multitud de modos de juego, diversión asegurada para cuatro usuarios y un diseño colorista que ríete de ARCO, redondean una propuesta gozosa

Guía de juego

Acoplado a las características de la Wii U, «Splatoon es ante todo diversión bien acompasada y con una curva de dificultad idónea para ir encandilándonos poco a poco. El estilo de juego se basa en las competiciones online territoriales de 4 contra 4, con el objetivo sencillo de cubrir el mayor terreno posible con la tinta de nuestro equipo. Da igual que avancemos rápidamente cubriendo el mayor terreno posible o



que optemos por custodiar nuestra parcela asegurándonos de que los rivales no destruyan nuestros avances: todos los estilos de juego y niveles de habilidad encontrarán su sitio en este juego. Quizá el modo más completo es "Pintazonas", donde lucharemos por el control de una zona determinada. Eso sí, siempre la táctica y el juego en equipo son la clave. El GamePad ofrece al inkling todo lo que necesita para triunfar: apuntaremos con precisión gracias a los intuitivos controles por movimiento, y con una mirada a la pantalla táctil del GamePad podremos controlar el estado del combate, incluyendo ayudar a un compañero en apuros.



Kirby y el Pincel Arcoíris

Nintendo | Plataformas | Mayo | 3+
www.nintendo.es

Gráficos	6/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6



Secretos por descubrir

Cualquier videojuego de este estilo que no oculte tesoros, medallas y secretos parecería incompleto. En «Kirby y el Pincel Arcoíris» nos podemos pasar horas buscando cofres del tesoro muy bien escondidos a lo largo y ancho de las pantallas, así como desafíos cronometrados y músicas desbloqueables. Algunos sólo los podremos conseguir acercando las figuras reales de amiibo. Por ejemplo, el amiibo del Rey Dedede proporciona barras de salud adicionales, mientras que el amiibo de Meta Knight potencia la velocidad de carrera de Kirby.





El mando lo es todo

Nintendo se ha tomado muy en serio desde el primer momento las posibilidades que le da a su consola tener una pantalla independiente integrada en su mando. Tras cinco minutos de impactante introducción, «El Pincel Arcoíris» te remite a esta pantalla para poder evolucionar en el juego. Requerirá mucha coordinación intentar jugar y prestar atención a los eventos que suceden en el televisor, pero en cuanto lo consigas, disfrutarás el doble. Y es que acaso es todo un placer recorrer el colorido mundo de plastilina de este plataformas único protagonizado por el carismático Kirby.



El apetito insaciable de Kirby llega para comerse el mundo en Wii U, con una nueva vuelta de tuerca al estilo de juego que le hizo famoso.

La serie de juegos protagonizada por Kirby nunca ha tenido problema a la hora de reinventarse. Incluso siendo una especie de secuela de la última entrega, «El Pincel Arcoíris» tiene un montón de elementos novedosos para que los jugadores los descubran poco a poco en el mejor capítulo de la saga que hemos visto en años.

Lo primero que salta a la vista en esta entrega es evidentemente su apartado visual. La fantástica animación se presenta con la sencillez que, paradójicamente, sólo pueden alcanzar las producciones más cuidadas, como sucede en el cine con las películas de Pixar. Tanto las escenas cinemáticas como la jugabilidad normal están a un nivel superlativo, y queda claro el cuidado diseño de personajes desde la secuencia introductoria. En ella vemos a los protagonistas observando atónitos cómo se evapora el color de Dream Land, y en HD. Casi da pena pensar que gran parte de la aventura la pasarás mirando la pantalla del GamePad.

> Técnicamente el juego te dejará pasmado, con unos gráficos que rozan los de las películas de animación más ambiciosas

La historia nos cuenta lo que parece ser un tranquilo día en la vida de Kirby y sus amigos, los Waddle Dees. Todo se va al garete cuando la maligna Claycia irrumpe en escena atravesando un portal y se adueña de los colores del lugar donde viven los protagonistas, dejándolo como un limbo inanimado y gris. Por suerte, un pincel mágico llamado Eline atraviesa también el portal y hace que Kirby y sus amigos recuperen su color. Con este artístico artilugio de nuestro lado, tendremos que devolver el esplendor por el que un día se conoció a Dream Land.

Mientras que muchos de los juegos protagonizados por Kirby se centraban en su habilidad para absorber las propiedades de las cosas que se tragaba, en «este título todo es más sencillo. A la mayoría de enemigos se les derrota pasando a través de ellos a todavelocidad, ya sea golpeándoles o consiguiendo cien estrellas que nos permitan hacer movimientos especiales devastadores. Como añadido especial, en algunos niveles también puedes probar a tocar el punto de contacto NFC con una figura amiibo compatible para darle a Kirby una nueva apariencia y poderes extra.

«El Pincel Arcoíris» sigue muy de cerca la jugabilidad que estrenó la serie en «Kirby y el Pincel del Poder», lanzado para Nintendo DS hace casi una década. El exigente control, que prácticamente te obliga a fijar tu atención en la pantalla del mando, puede que te resulte incómodo en los primeros momentos, pero al cabo de unos minutos no querrás levantar la vista del GamePad ni dejar de dibujar con este juegazo.

No todo el desarrollo de Kirby y el Pincel Arcoiris es lineal. En algunas pantallas Kirby se transformará en vehículos tan dispares como un tanque o un submarino, alterando la jugabilidad habitual de las pantallas precedentes. No sólo es una chulada manejar al tragón convertido en arrasadoras máquinas, sino que también es un respiro muy bienvenido que nos da la oportunidad de disfrutar de pantallas con un diseño más variado.

Guía de juego

Aun conservando el estilo general de los títulos más famosos de la franquicia Kirby, «El Pincel Arcoíris» tiene un toque especial a la hora de controlarlo que le da una personalidad muy marcada y diferente al resto. Manejarás al protagonista tocando y dibujando en la pantalla para poder recorrer los niveles. Una de las habilidades de Kirby es convertirse



en una bola que va rodando entre las cuerdas que vamos generando. Los anillos servirán para aumentar su velocidad, y si tocamos al héroe esférico, haremos que se lance sobre sus enemigos. El problema es que tendremos un número limitado de cuerdas para dibujar, así que lo mejor es pensar bien cómo vamos a movernos. Por otro lado, mientras que el jugador que tiene el GamePad controla a Kirby y dibuja las cuerdas arcoíris, hasta tres jugadores más pueden entrar en acción en cualquier momento para ayudar con mandos de Wii. La merendola de diversión podrá llegar a niveles memorables.



Yoshi's Woolly World

El afamado dinosaurio del universo mariófilo se desmarca del fontanero para afrontar una aventura propia con una ambientación revolucionaria y creativa en Wii U. Mucha lana para tejer...

Yoshi es uno de los personajes más queridos de Nintendo. Ya sea por su parecido con Dino, el dinosaurio de los Picapiedra, o por su apariencia simpática y juguetona, el 'bichejo' verde traga-enemigos se ha ganado un hueco en nuestro corazoncito, quizá el único reptil que no queremos quitarnos de en medio de una patada. Así, superando las barreras de la extinción (debió ser inmune a aquel meteorito) y la dependencia de Mario, nuestro amigo se ha vestido con traje de lana y se ha colocado como protagonista de su propia aventura.

«Yoshi's Woolly World» va de moderno y, como buen 'hipster' fan de los libros de Jack Kerouac y del vestuario 'vintage', intenta camuflar su amor por las nuevos tiempos. Por ese motivo, se ha desvinculado de la complicada y digital apariencia gráfica a la que estamos acostumbrados y se ha enfundado el jersey de punto para la ocasión (solo le faltan las gafas de pasta, la barba poblada y la pajarita). El juego se desarrolla en un telar gigantesco, con hilos, ovillos y construcciones de lana que conforman todos los escenarios con gracia y elegancia costurera, tanta que nos sorprenderá no ver a nuestras abuelas moviendo las agujas en el sofá, aunque la aportación colorista más 'vangoghiana' de la historia de los videojuegos. He aquí donde radica su verdadera originalidad, pues cada elemento (tubos para acceder a los minijuegos, plantas carnívoras, el propio Yoshi...) ofrece las costuras y texturas de un jersey de leñador danés en Navidad.

Instalado en el género de las plataformas, el juego permite que las habilidades de Yoshi exploten en nuevas chispas de colores. Su célebre lengua, capaz de atrapar enemigos y lanzar conchas a los villanos, ha incrementado su amplio repertorio de

Nintendo | Plataformas | Junio | 3+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad









Amiibos lanosos

En esta aventura nadie es capaz de resistirse al poder de la lana. Ni siquiera los amiibos, aquellos muñequitos vistos en «Super Smash Bros.» o «Mario Party

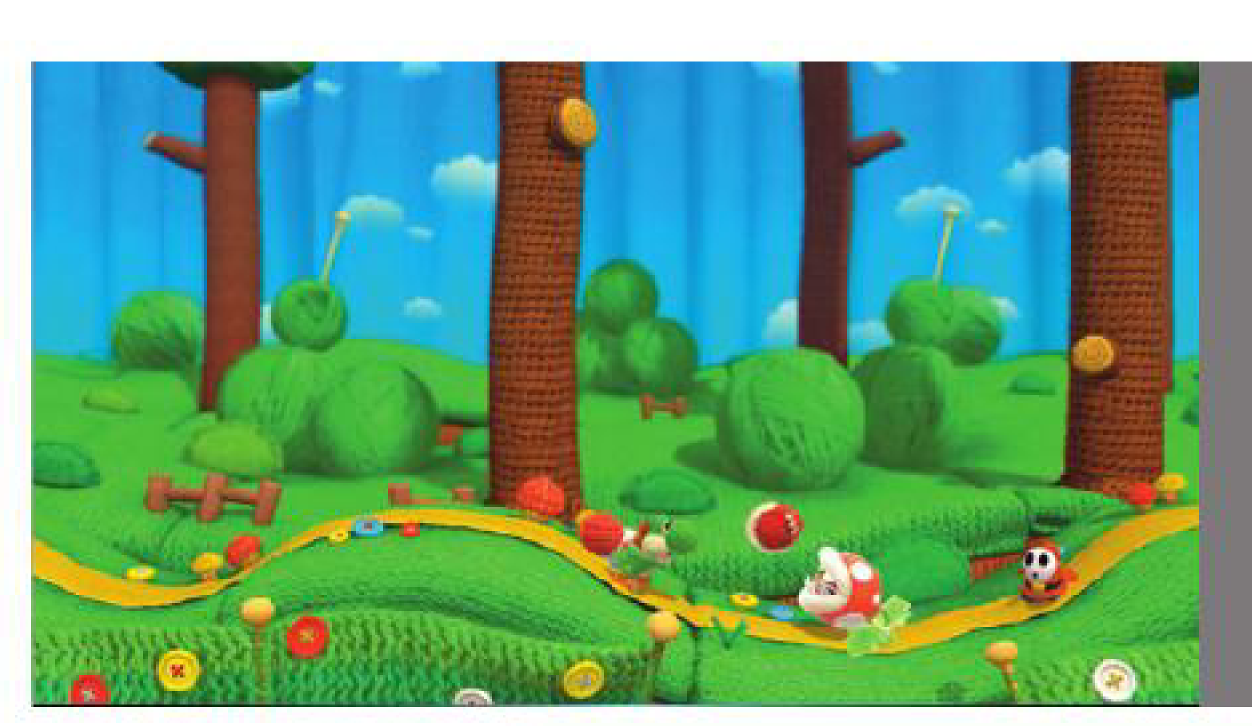


10». El amiibo para Yoshi (verde, rosa o azul) es diferente, pues se parece a un peluche en miniatura con el pequeño chip para trasladarlo a la consola. Así, crearemos un gemelo que nos acompañará en la travesía, dividiéndose en algunas plataformas y dejándose tragar para servirnos como proyectil. Estará disponible con el juego el día del lanzamiento.



Múltiples transformaciones

Algunos niveles traen cinco tipos de lana para camuflar al 'prota'. Destacan los Flower Yoshi y el Circus Yoshi. Pero, además de su faceta camaleónica, Yoshi ha demostrado madera de superviviente adaptándose al medio, pues cuenta con múltiples transformaciones para progresar y darle un 'toque Mortadelo' al experimento del binomio Nintendo y Good-Feel: se meterá en la piel de un topo, en la tela de un paraguas, en la carrocería de una motocicleta y crecerá hasta su versión gigante para paliar nuestras ansias destructivas.

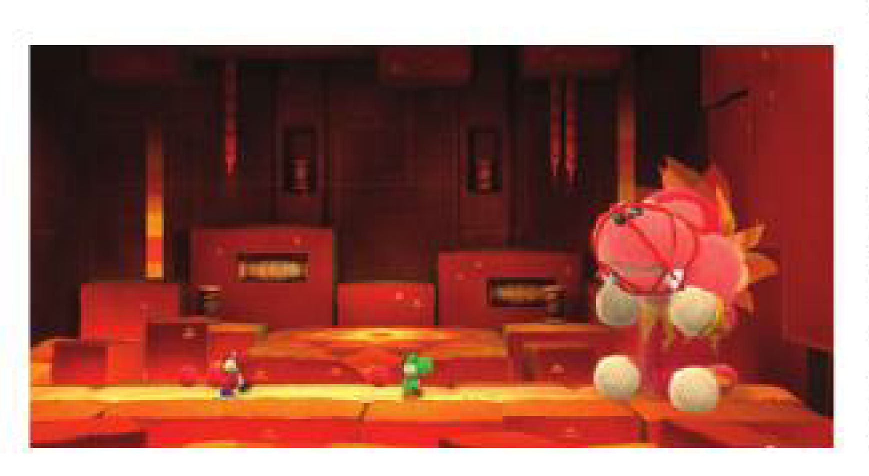


Todos los paisajes están fabricados con lana y ningún elemento escapa a esta innovadora condición. Nuestro protagonista tampoco se ha quedado atrás y ha llenado el armario con múltiples estilos y colores, ya que tanto la figura (peluche) amiibo como el modo cooperativo ofrecen un nuevo Yoshi de diferente color para echarnos un cable. Con él, caminaréis en comandita y os tragaréis entre vosotros para golpear rivales y salir propulsados a lugares de difícil acceso. La confianza da asco...

movimientos. Ahora, además, despeja el terreno con su músculo bucal y, tras una buena ingesta de rivales, acumula ovillos de lana en de retortijones. Esta reserva de material le sirve para lanzar proyectiles, atrapar enemigos y construir plataformas de todo tipo, desde superficies apiladas en varios niveles hasta florecillas de lana que brotan hacia el infinito. Para que el disparo del hilo fructifique, contamos con una guía que indica la dirección en la que lanzaremos el ovillo.

Un mundo de lana se ha tejido para descubrir al Yoshi más divertido, creativo y camaleónico. Y con la posibilidad de tenerlo como amiibo

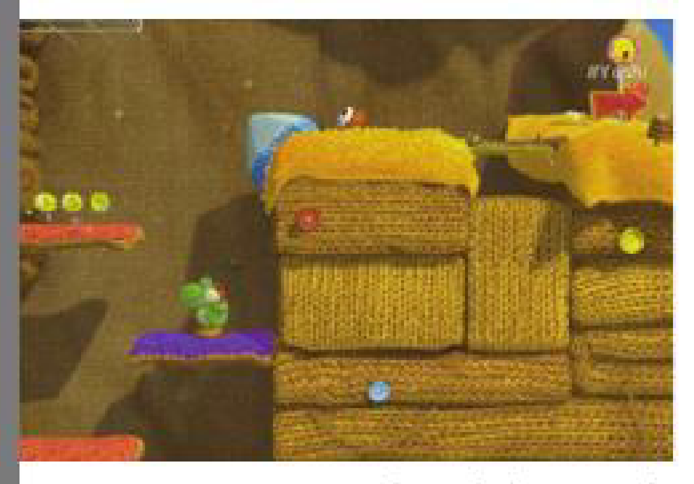
Además de las floras trepadoras, el juego incluye numerosos secretos y objetos coleccionables que nos servirán para acceder a premios especiales. Así, los abalorios, que sustituyen las clásicas monedas, nos proporcionarán insignias para seguir progresando; las Madejas Marava regalan nuevos diseños para nuestro Yoshi; y los Parches Sellos nos ofrecerán imágenes para Miiverse.



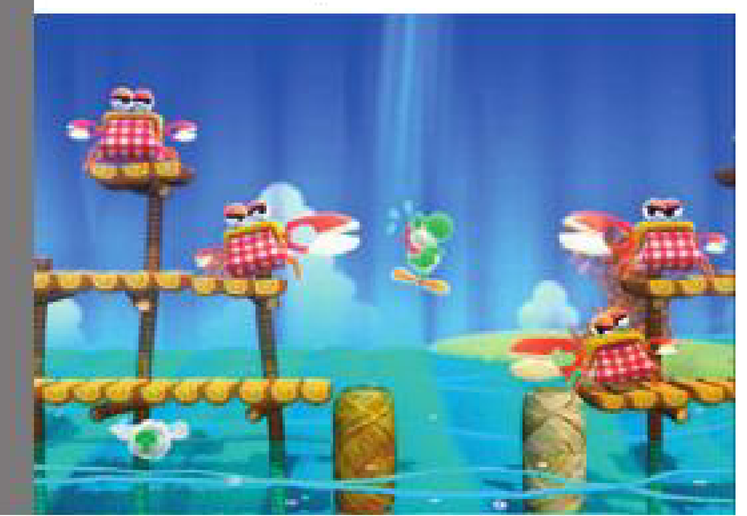
En cuanto a los enemigos, éstos no han sido capaces de ocultar su mala leche tras el disfraz de lana. Paratroopas, Koopa Troopas, Nipper Plantas, Shy Guy, Plantas Piraña, Fly Guys y otros viejos rockeros de la saga se unirán para truncar nuestro plácido sueño-dinosaurio. Aun así, contamos con Huffin Puffin y Poochy como fieles aliados ante tan terrible y divertida amenaza.

Guía de juego

El juego trae varios modo para dinamizar el asunto y adaptarse a nuestro ánimo, cambiante como la climatología en un país tropical. Así pues, destaca el modo clásico, y el modo relajado (Mellow Mode), ideal para ir de 'tranquis' y acabar con un nivel que nos esté provocando una frustración desmesurada. En esta modalidad, Yoshi sufrirá los avatares de la evolución darwiniana, adaptándose a



su entorno para sobrevivir y, ya de paso, observar el mundo a vista de pájaro. Con el crecimiento de dos magníficas alas, Yoshi salvará obstáculos con la gorra mientras os tomáis un refresco, aunque no todo son ventajas, ya que seréis algo más vulnerables a los ataques de los enemigos. Aunque si lo que buscáis es jugar en compañía, el modo cooperativo incluye a un nuevo jugador que tratara de hacernos la puñeta o que, por el contrario, nos echará un cable y formará un tándem imparable con nuestro Yoshi, cada uno con un mando (Gamepad de Wii U o mando de Wii).





Mortal Kombat X

La serie de lucha más mortífera de los videojuegos llega con una impactante décima entrega, que parece más indicada para los veteranos que para los que jamás hayan probado una de sus entregas. Tod un reto.

Incluso en los videojuegos de toda la vida hay misterios imposibles de resolver. Por ejemplo: ¿qué demonios vio Sonya Blade en Johnny Cage para enamorarse de él? Mortal Kombat X no pretende esclarecer este suceso, pero el hecho es que aprovecha el breve romance de esta improbable pareja presentando a Cassandra Cage, uno de los nuevos personajes que debutan en el décimo capítulo de la sangrienta saga de lucha.

La historia nos traslada un par de décadas después de los acontecimientos vividos en el "reseteo" que vivió la franquicia en 2011. Tras cuatro años de parón, los desarrolladores han tenido tiempo de depurar la jugabilidad y eliminar algunos inventos que no acabaron de convencer.

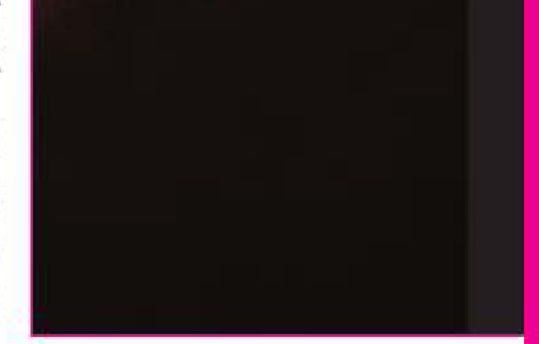
El modo historia tiene una estructura algo desconcertante, ya que principalmente se basa en recuerdos de situaciones importantes que no se han visto en anteriores juegos, y que sirven de introducción a los nuevos personajes que se estrenan en este capítulo.

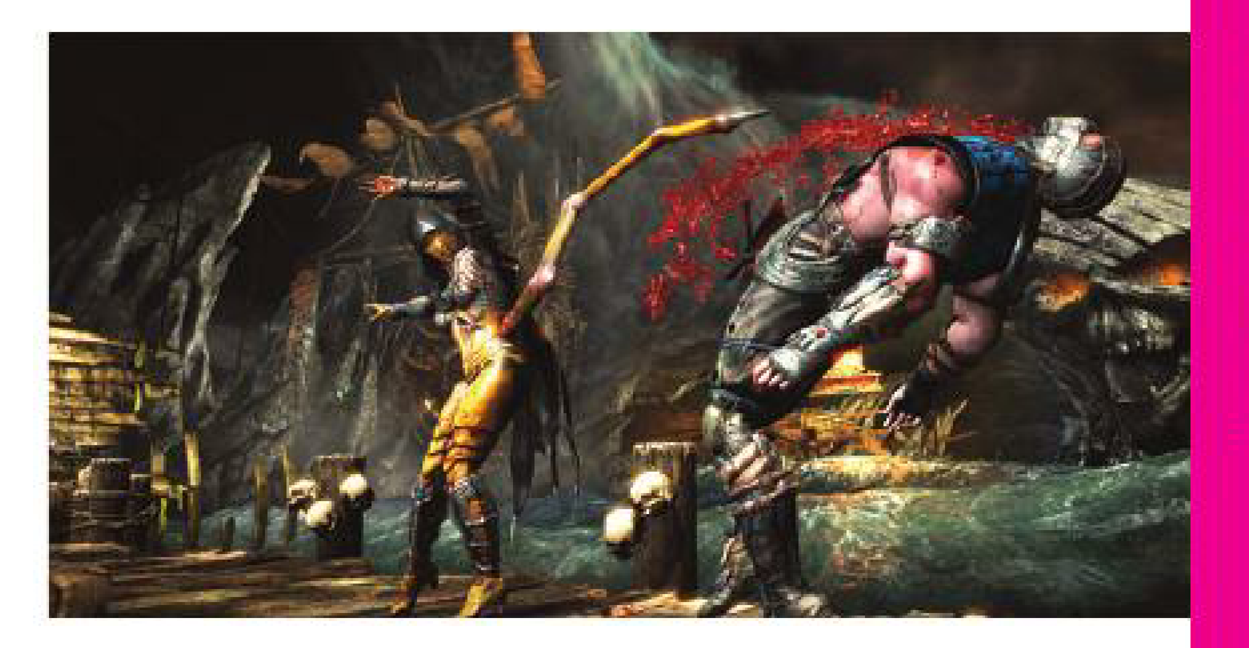
El control es algo más suave de lo que estamos acostumbrados a ver en los Mortal Kombat, y aunque no llega a la complejidad de combos disponible en títulos como «Street Fighter», desde luego tiene un estilo propio muy marcado. Ninguno de los movimientos es tremendamente difícil, como son los "ultras" de Vega, Zangief o Akuma en su rival japonés, pero los famosos Fatality pueden suponer un quebradero de cabeza para los menos hábiles. Como es costumbre, podemos desbloquear atajos en diversos modos de juego que permiten realizarlos con pulsar sólo un botón, y si te puede la pereza y te sobra la pasta, hasta comprarlos con dinero real en la tienda online. Eso sí

Warner | Lucha | Abril | 18+
www.mortalkombat.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







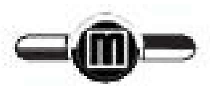


Los años pasan

El tiempo no pasa en balde para nadie, y con una historia tan longeva como la de Mortal Kombat no nos extraña nada ver algunas caras llenas de arrugas. El General Blade,



por ejemplo, se conserva bastante bien para su edad, pero seguramente sea la última vez que lo veamos teniendo en cuenta que su hija veinteañera es uno de los cuatro personajes nuevos llamado a marcar un cambio de generación en la franquicia. Liu Kang o Sindel son otros luchadores que han pasado a segundo plano, un mal necesario para dotar de sangre fresca a Mortal Kombat.



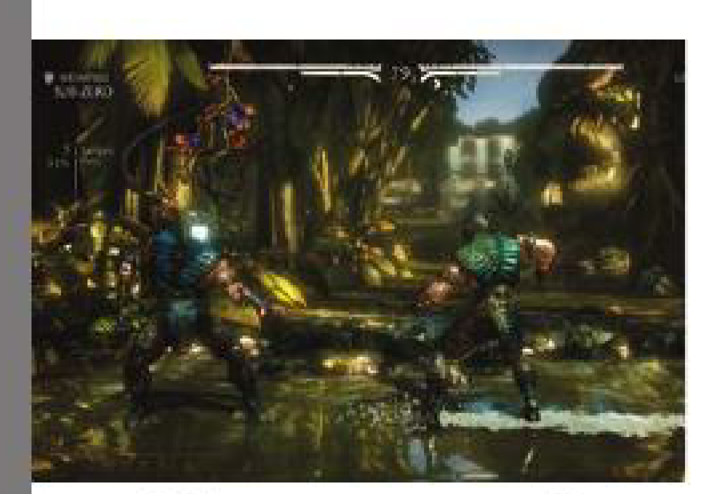
Maneras de vivir (o morir)

Un juego de lucha contemporáneo estaría incompleto sin un modo online para medirse contra extraños a través de internet, y «Mortal Kombat X tiene un "matchmaking" muy eficiente. Te permite pelear con usuarios de tu nivel aproximado, o si prefieres emociones fuertes, contra adversarios más experimentados. Por supuesto, tampoco falta el modo torre, donde vas luchando con innumerables enemigos controlados por la máquina a cambio de varias opciones desbloqueables. Por último, tienes la posibilidad de practicar en solitario o con un acompañante humano.



Guía de juego

Los movimientos de «Mortal Kombat X» son muy similares a los de su predecesor, sólo que más suaves y personalizables. Los usuarios pueden elegir entre tres estilos de combate (perdón: de "kombate"), los cuales alteran significativamente algunos movimientos especiales. Otras variaciones son cosméticas, como los trajes desbloqueables, que pueden



también comprarse con dinero real. Los ataques que se ven con rayos X que tanto gustaron en la anterior entrega han sido sustituidos por una nueva selección de monstruosos golpes, que en muchas ocasiones te harán arrugar el rostro. Parecido a lo que sucede en «Street Fighter», los movimientos y golpes más destructores se realizan llenando una barra especial con dos niveles, que sirven tanto para romper defensas como para ejercer mucho más daño sobre los rivales. Que se prepare tu contrincante cuando vea completa toda tu energía.

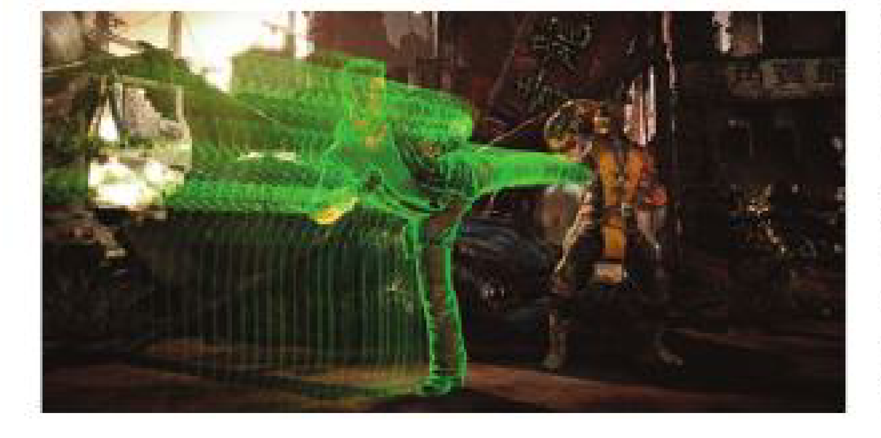


Las escenas cinemáticas utilizan el mismo motor gráfico que el resto del juego, lo que dota de mucha mayor continuidad al estilo visual. Además de su innegable calidad, ya que vemos a personajes clásicos mucho más detallados que nunca, cuentan con la particularidad añadida de que son interactivas, teniendo que pulsar de vez en cuando combinaciones de botones para, parece ser, demostrar que estamos siguiendo el hilo de la enrevesada historia.

> La diversión general a la hora de jugar es tal, que la sangre por la que se hizo famoso el juego se queda en esta nueva versión en un segundo plano

los hay para dar y regalar, y cuando ejecutas alguno de ellos la emoción te embarga y los pelos se te ponen como "scorpios", perdón, como escarpias.

Donde no se puede poner ningún pero es en la presentación. Tanto gráficos, sonido y respuesta del mando son impecables, con sus momentos locos de violencia extrema salpicados más por el humor que por ensañamiento. Han pasado muchos años desde que «Mortal Kombat» fuera tachado de polémico, y ahora se toma con más gracia su papeleta de ser el juego de lucha más sangriento. No obstante, no hay que quedarse sólo en la anécdota. Así, resaltemos ideas tan estupendas como la posibilidad de elegir entre tres estilos de combate por luchador.



A los que nos gusta Mortal Kombat sabemos que no es un plato apto para todos los paladares. Es lo mismo que pasa con las películas de Michael Bay: no esperes una historia digna del Oscar a mejor guión, ni una fotografía que te marque, y ni siquiera una banda sonora que escucharías una y otra vez en tu coche. Pero si sabes a lo que vas, disfrutarás como un enano dejando todos tus prejuicios a un lado.

«Mortal Kombat X» es espectáculo del bueno, y si convences a tus colegas de echar unas partidas, luego te costará hacer que suelten el mando.

Resident Evil Revelations 2

El juego por capítulos llega en su formato físico con todos los episodios, nuevas sorpresas, el Modo Asalto y el escalofriante regreso del survival horror.

La irrupción de «Revelations» en el mundo Resident Evil ha sido una excelente noticia para los nostálgicos del terror clásico. La historia, que dejaba la miel en los labios al final de cada episodio, cobra vida en la prisión de una isla que juguetea con el bioterrorismo. No obstante, sus instalaciones han recuperado el carácter tétrico y asfixiante del pasado, con pasillos abandonados y habitaciones empapadas de Mal y escalofríos. Los sustos regresan con la aparición de enemigos aislados, supliendo las hordas de monstruos que suprimían el misterio en favor de un espectáculo de tiro al blanco.

La doble línea argumental nos ofrece, por un lado, el intento de huida de Clare Redfield y Moira Burton del centro penitenciario en el que se hayan reclusas. Claire pone la fuerza y sus habilidades con las armas, mientras que Moira explora y utiliza su complexión delgada para llegar a lugares inaccesibles. El camino estará

El clásico vuelve a sumergirnos en la oscuridad con nuevos niveles de tensión y más monstruos

lleno de objetos (llaves, municiones...) solo a la vista de Moira gracias a su linterna, y utilizará la sesera para desbloquear mecanismos con el uso del joystick o la habilidad con la palanca. En el otro lado, Barry Burton, miembro de S.T.A.R.S. ducho en técnicas de combate, y Natalia Korda, niña extraña especialista en percibir enemigos, acuden a la cárcel para liberar a Moira, hija del policía.

Los monstruos han evolucionado y han pasado de zombis a 'Afligidos', menos bobalicones y más sanguinarios, capaces de manejar objetos y resistir mejor los envites. Dentro del género de la saga, los rivales pecan de una excesiva monstruosidad, echando de menos el carácter misterioso y zombi de los no-muertos de las primeras entregas. Nobody is perfect.

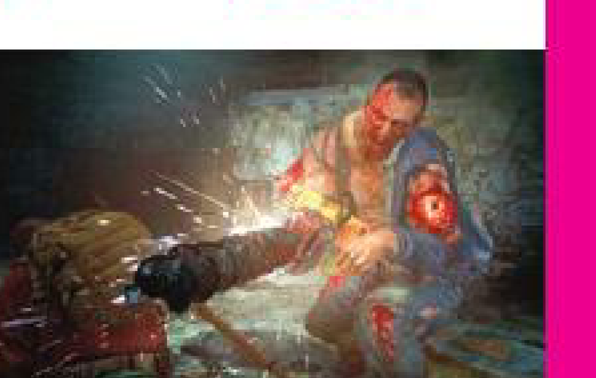


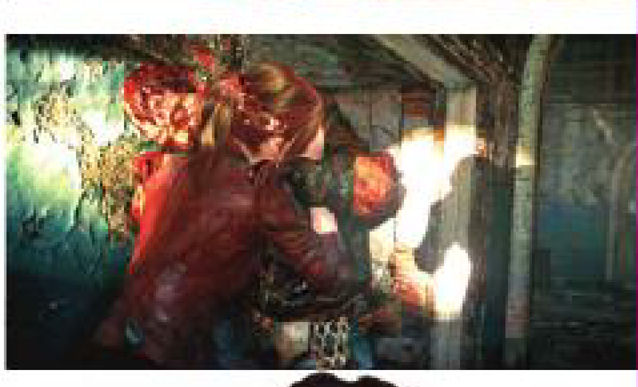
El formato físico incluye Mapas Throwback, cuatro trajes exclusivos, todos los episodios al completo y el esperado Modo Asalto, con nuevos contenidos, niveles y sorpresas en materia de armas, habilidades y misiones.

Capcom | Survival horror | Marzo | 18+
www.residentevil.com

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6









Historia dual

En ambas historias, el desdoblamiento de personajes es necesario. En el modo solitario, manejamos a uno de los protagonistas, pero se puede viajar al cuerpo del otro presionando el triángulo. De esta



forma, disfrutaremos de las habilidades de cada uno de los personajes, aunque incluyen una interesante IA. En el modo cooperativo, cada jugador se encargará de manejar a uno de los personaje, trabajando en equipo y accediendo a lugares inaccesibles. En los escenarios de lucha, Moira podrá deslumbrar a los Afligidos con las linternas mientras Claire les llena de plomo con su amplio arsenal de armas.



Project CARS

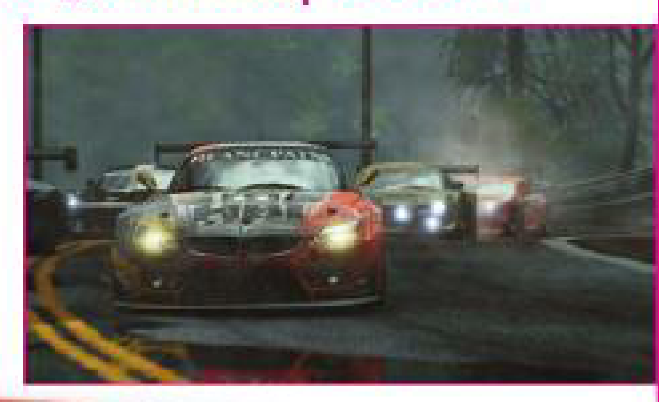
Las mejores disciplinas del universo de la conducción se reúnen para regalar una oferta innovadora y realista que busca satisfacer a los amantes del género.

Al igual que las competiciones de petanca en los parques, el mundo del motor nunca pasa de moda. Tras la borrachera de videojuegos de carreras de finales de 2014, con «Driveclub» y «Forza Horizon 2» a la cabeza y una resaca que prometía meses de páramo en la calzada, llega lo último de Slightly Mad Studios, una compañía desarrolladora con experiencia en juegos de estas características («Need for Speed: Shift» y «Shift 2»). «Project CARS» se erige como el mejunje en el que caben todo tipo de competiciones, desde karting hasta Fórmula 1. En el modo Mi Carrera, viviremos la competición como un profesional para triunfar como piloto, con nuestro calendario a punto para disfrutar de todos los eventos, como los del fin de semana, y meternos hasta la cocina en el funcionamiento interno del vehículo, haciendo las veces de ingeniero. Todo ello para calificar con matrícula en realismo, demostrado tanto en el funcionamiento del espectáculo, como en el manejo de los coches o en las inclemencias temporales. Las tormentas pondrán a prueba nuestra capacidad de previsión y reacción en el uso de unos u otros neumáticos, o nos obligarán a parar en la gasolinera más cercana en busca de un refrigerio mientras escampa. Pinchazos, averías, temperatura de neumáticos y otros aspectos también se deben tener en cuenta ante el ciclo de 24 horas con su día y su noche correspondientes. Los gráficos también contribuyen a rozar la perfección en materia realista, con 60 FPS y 1080p en PS4 y 900p en Xbox One, nueva IA y físicas a 600Hz, es decir, alta calidad para sentir las gotas y las chispas del asfalto.

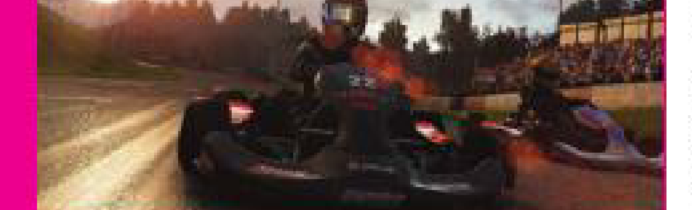
Bandai Namco| Conducción | Mayo | 3+
www.projectcarsgame.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



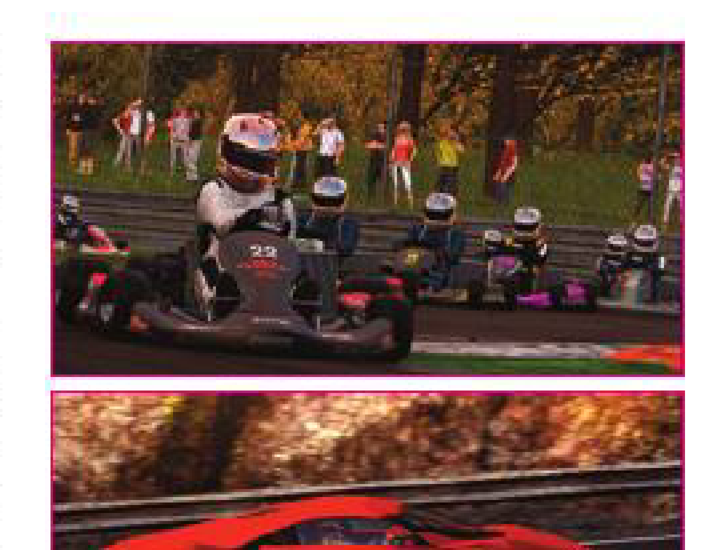






Realidad vs ficción

Ya que la legalidad de las competiciones no siempre es la opción más divertida, el juego ofrece la sal y pimienta necesaria para darle sabor a nuestro lado más gamberro, pues las carreras callejeras también tienen peso en este producto. Por otro lado, el juego ofrece muchos más modos, como las competiciones contra los fantasmas, las partidas privadas o públicas contra amigos, la contrarreloj y fines de semana personalizados para disfrutar en amor y compañía.





La velocidad y el realismo se dan en la mano en este juego de conducción de lo más completo y variado



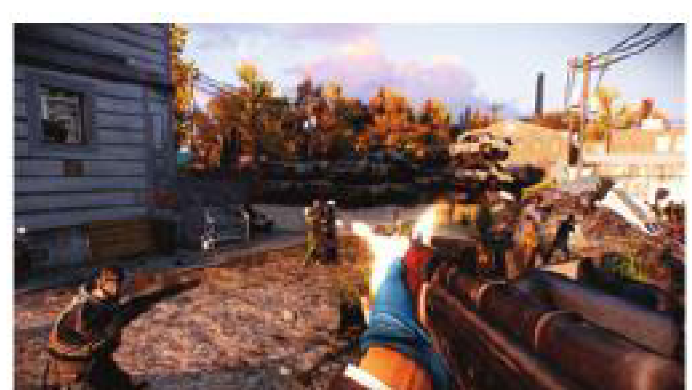
El juego cuenta con bólidos "de toma pan y moja" para nutrir con delicatessen las despensas de cada disciplina. Además, dispone de más de cuarenta circuitos reales (Le Mans, Silversotne y un larguísimo etcétera) y otros muchos fruto de la inventiva de los creadores. Por suerte, asistiremos al espectáculo en primera persona gracias a las siete cámaras que nos acompañarán en cada carrera.



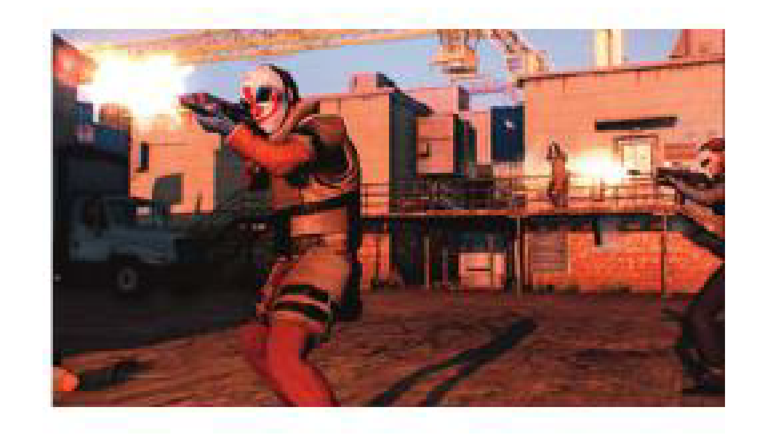
PayDay 2 Crimewave Edition

La revisión de este impactante shooter de atracos trae mejoras gráficas y una nueva experiencia jugable .

La excitante idea de atracar un banco, puede (virtualmente) hacerse realidad con «PayDay 2: Crimewave Edition», y sin la necesidad de pasar una temporada a la sombra. Además, podrás hacerlo a la antigua usanza, de una forma violenta, peligrosa y, a la vez, divertida, de lo más risible, al puro estilo Jocker de Heath Ledger. ¿Cómo? Con cuatro compañeros que harán las delicias del atraco en masa, 99 armas y cientos de caretas (payaso, calavera...), jugando con el miedo y el instinto de supervivencia de los rehenes bajo tu control.



El salto a la nueva generación ha situado la saga en Washington D.C. y ha supuesto un paso adelante en calidad, jugabilidad y variedad, pues más de 30 misiones y todos los DLC's de PayDay 2 te esperan para llenar el botín y salir por patas. Los bancos y tiendas de la capital estadounidense están a tu alcance y ni el servicio secreto ni el fantasma de Abraham Lincoln podrán echarte el lazo.



505 Game | Shooter, acción | Junio | 18+
www.overkillsoftware.com

Gráficos | 4/6
Jugabilidad | 4/6
Sonido/FX | 4/6
Originalidad | 4/6

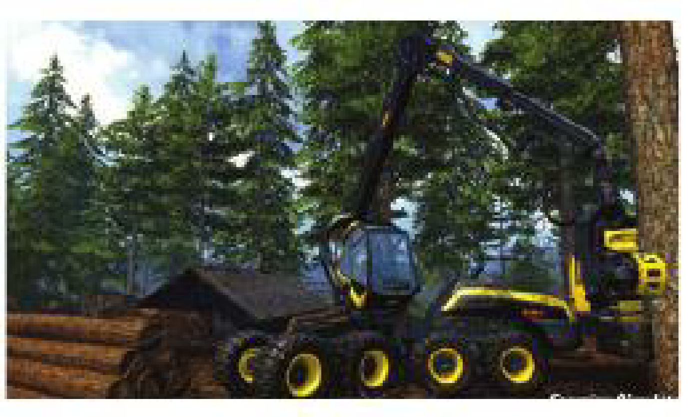
UP: La planificación y ejecución de los atracos siguen siendo excitantes en esta explosiva entrega.
DOWN: Que algún majareta se lo tome en serio. Señores, es un juego de adultos, ¿vale?



Farming Simulator 15

La recogida de lechugas y tomates llega a la nueva generación con esta entrega centrada en la experiencia online.

Tras su paso por PC, «Farming Simulator 15» vuelve a la granja y a las consolas con nuevas físicas y motor gráfico para dar el callo sin perder la sonrisa. Y ya que el trabajo de campo no debería ser cosa de uno, el juego incluye hasta 16 compañeros para esta temporada de sol, calabacín y videojuegos, llegados en red local u online. Como agricultor y ganadero, tendrás a tu disposición un mundo abierto para extender tu producción, encargándote de la gestión, el cultivo, la recolección y el mantenimiento de los animales, que podrán crecer y multiplicarse en establos, corrales e impresionantes espacios naturales abiertos. Para ello, cuentas con más de 100 vehículos y maquinaria para que no se te resista ni medio surco, tirando de tractores, cosechadores y empacadoras célebres dentro del mundo rural y las nuevas New Holland y Ponsse.



Además, la nueva edición se sale del escenario conocido y explora por primera vez los espacios forestales, donde cortarás leña y estudiarás el terreno con la maquinaria necesaria para trabajar la madera en los aserraderos y gestionar el bosque.



BadLand Games | Simulación Mayo | 3+
www.farming-simulator.com

Gráficos | 5/6
Jugabilidad | 4/6
Sonido/FX | 4/6
Originalidad | 3/6

UP: Los más de 100 vehículos y 40 marcas para hacer de tu trabajo un divertido placer. La nueva exploración forestal.
DOWN: Apenas hay novedades respecto a la anterior entrega.

Fdo. Borja Santos Robledo

State of Decay
Year One Survival Edition

La batalla zombi que triunfara en 2013 en 360, llega ahora a Xbox One con el glamour de la next-gen, sus dos expansiones y nuevas dotes en jugabilidad.

El fin del mundo se acerca y, una vez más, América es el foco de la desgracia y sus heroicos habitantes los únicos capaces de acabar con tal desastre. Por suerte, esta lucha por la supervivencia no se aísla en el apartado violento, sino que la defensa, la cooperación, la protección y la exploración son igual de importantes y se dan de la mano para funcionar como un todo.
Aunque machacar cráneos y ametrallar cuerpos en descomposición sigue subiendo nuestro nivel de adrenalina, el juego destaca por su mundo abierto, mejor esculpido que en su versión original y dotado de una iluminación saturada que aviva los tonos otoñales y los colores cálidos, casi incendiarios. La inmensidad del terreno disponible sirve como caldo de cultivo para la casi enfermiza exploración y la búsqueda de recursos (comida, medicinas, armas, municiones), importantes para fortalecernos, construir o apuntalar las edificaciones con trampas y barricadas que corten el paso a los indeseables, todo ello con la ayuda de un equipo preparado. La no linealidad del juego es otro de los elementos que incrementan la emoción, la duda y el miedo ante una posible sorpresa zombi, ya que el entorno y las situaciones cambiarán de acuerdo a las decisiones que tomemos durante la aventura. Nada está escrito.

> Título cañero con licencia para limpiar las calles de putrefactos no muertos con malas pulgas

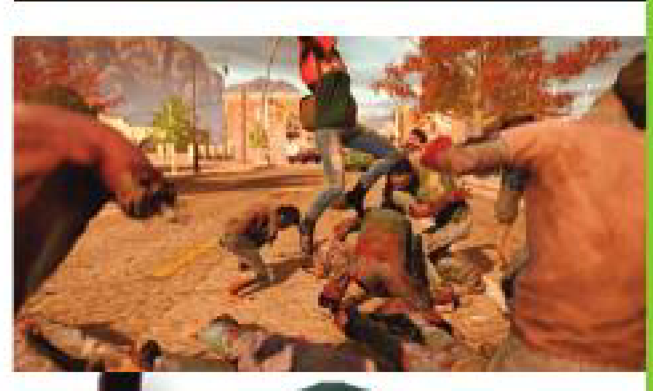
En territorio jugable, esta reedición trae novedades en todas las líneas. Por un lado, una acumulación de logros, ideal para premiar tu esfuerzo a pie de campo, así como cajas caídas del cielo para reponer fuerzas. Además, contamos con complementos para las armas; artefactos únicos, como una escopeta incendiaria; y, para dejar atrás a los no-muertos, un flamante todoterreno.
¡Que empiece la carnicería!

Desde palos y katanas a metralletas y artefactos explosivos, te servirán para lidiar contra unos zombis con muy mala baba. Y no olvides pertrecharte con una buena mochila bien surtida de herramientas y elementos reconstituyentes.

Microsoft| Acción, terror
Abril| 18+
www.xbox.com/es

Gráficos: 4/6
Jugabilidad: 4/6
Sonido/FX: 5/6
Originalidad: 3/6

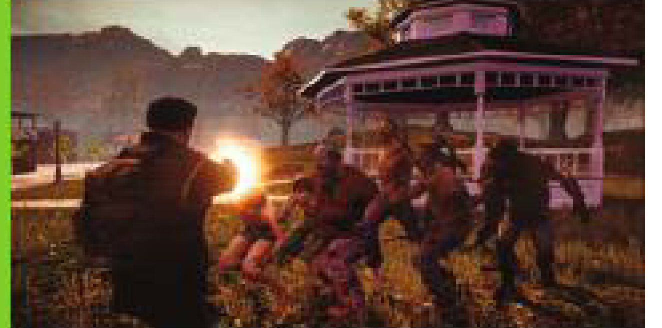


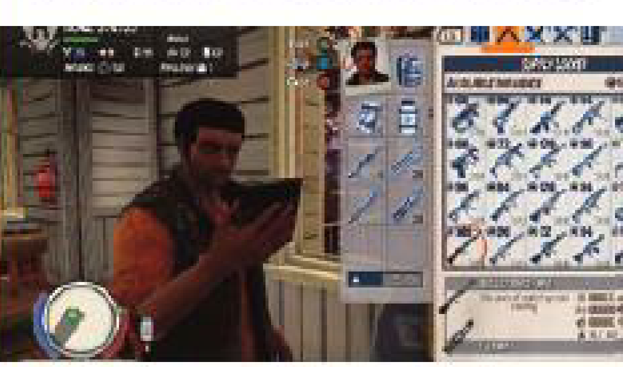




Cantidad y calidad

La reedición para nueva generación de «State of Decay» incluye el juego original y las dos expansiones, «Breakdown»' y «Lifeline», que ampliaron la carrera en busca de la supervivencia iniciada en 2013. De este modo, Trumbull Valley y la ciudad de Danforth verán tiempos mejores con la mejora de texturas y del sistema de iluminación propios de la XOne, que no se quedan en la simple pirueta tecnológica, sino que permiten mejorar la visión a varios metros de distancia. El juego circula a unos sorprendentes 1080p y ha subido su tasa de frames por segundo, perceptible en las escenas de acción.





Fantasía para todos los gustos

La primavera está en plenitud y, entre estornudo y estornudo, es conveniente revisar la lista de productos descargables mientras pasa la época de alergias. PS Network y Xbox Live son las principales vías de escape para refugiarnos de los granos de polen, aunque eShop también trae una productiva cosecha.



Broken Age

Tim Schafer («The Cave») retoma la batuta de la aventura gráfica con una nueva experiencia repleta de humor y esencia noventera.

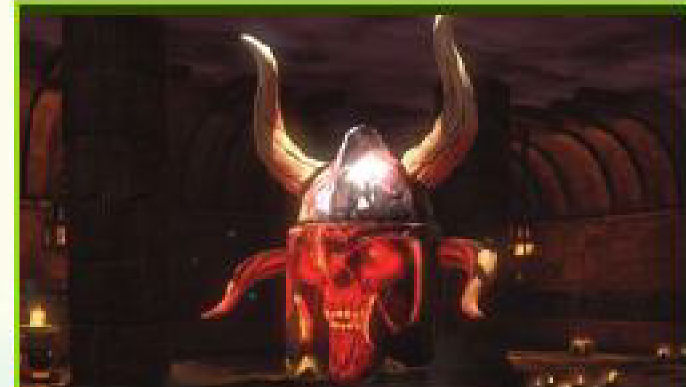
Tras quince largos años de retiro espiritual, el creador de antiguos pesos pesados como «Grim Fandango» vuelve al negocio con «Broken Age», una historia cuya piedra angular se moldea con el afilado concepto de la libertad. Y es que Vella y Shay se hallan inmersos en un gran berenjenal del que quieren salir airosos para escapar de los grilletes de la sociedad. La primera, ubicada en una convulsa edad pasada, tiene como destino servir de aperitivo a los monstruos como sacrificio ofrecido por su aldea. Shay, por su parte, campa por el espacio con la "divertidísima" misión de vigilar un ordenador espacial de por vida. Los puzles, más difíciles que en épocas pasadas, y el humor, imperante en los brillantes diálogos y en las divertidas situaciones, son las herramientas para salir de este embrollo con estilo de los años 90.



Ziggurat

Milkstone Studios siegue con su acelerada producción y regala una nueva joyita con la mejor vitalidad indie.

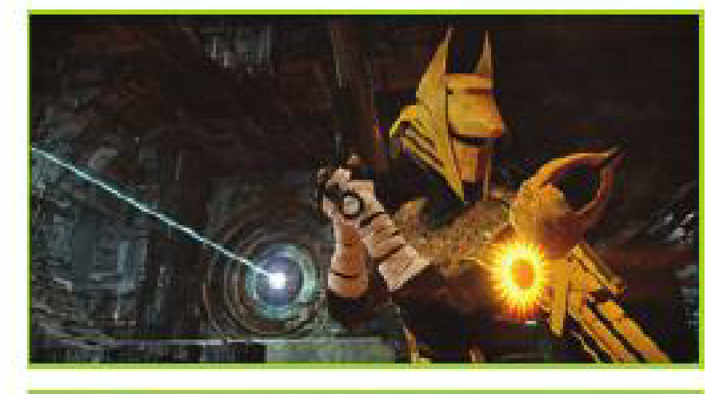
Desde que empezara en 2009 con «Little Racers», la compañía asturiana no ha parado y vuelve a la carga con una aventura fantástica inscrita en dos géneros diferenciados: FPS y Rogue-LITE. De esta forma, el joven hechicero con altas pretensiones de evolución se internará en un peligroso laberinto de mazmorras para repartir estopa en primera persona y llegar a convertirse en un number one de la magia. Para ello, cuenta con grandes habilidades físicas y mágicas, así como armas indescriptibles forjadas en la refinería más fiel del universo freak de época. En su camino hacia el éxito, le asaltarán numerosos enemigos de sobrenatural apariencia, pequeños baches en la travesía y otras trampas hasta los verdaderos jefes finales, cabreados y con ganas de dejarte a las puertas de la gloria. Sin duda, una estupenda mezcla del espíritu clásico del género y de los nuevos mecanismos de juego.

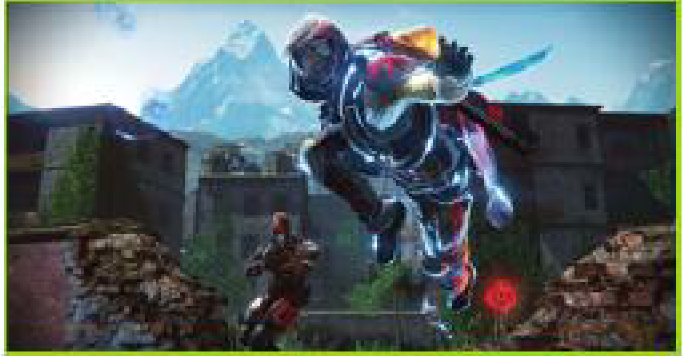


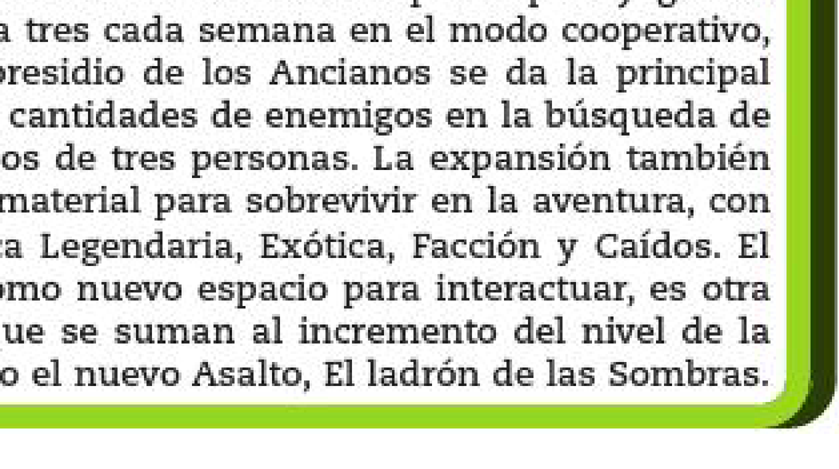












Destiny *Expansión II: La Casa de los Lobos*

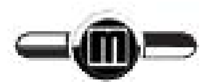
El segundo pack de expansión de «Destiny» incluye más misiones, armas, tres mapas en el modo multijuador y numerosas sorpresas.

Escudo Negro, Guarida de ladrones y La corte de las viudas son los nuevos trazados para ampliarla la experiencia de varios jugadores. Las pruebas de Osiris es el evento especial para jugar en equipos de tres contra tres cada semana en el modo cooperativo, mientras que en El presidio de los Ancianos se da la principal lucha contra ingentes cantidades de enemigos en la búsqueda de recompensas en grupos de tres personas. La expansión también permite aumentar el material para sobrevivir en la aventura, con elementos de temática Legendaria, Exótica, Facción y Caídos. El Arrecife, concebido como nuevo espacio para interactuar, es otra de las aportaciones que se suman al incremento del nivel de la Luz hasta 34, así como el nuevo Asalto, El ladrón de las Sombras.



Informe D(escarga)

Pequeños regalos descargables se amontonan para preparar la época de sol. «Boxboy» apela a la creatividad de resolver puzzles con cajas en una aventura plataformera 2D afincada en 3DS, también hogar de «Olli Olli» y su frenética travesía en monopatín con más de 120 trucos y 250 desafíos. Para PC y las plataformas de sobremesa de Sony y Microsoft, llega el tercer paquete de descargas de «Dragon Ball Xenoverse», con cuatro personajes jugables, cinco misiones paralelas y adquisiciones que incluyen nuevo contenido de la próxima película Dragon Ball Z: Resurrection F. En iOS y Android reciben la actualización 3.0 de «Heavenstrike Rivals», con facilidades para acceder al Reclutamiento y una reducción de la App.



Financiación Xbox One



PS4 básica de 500 GB



Wii U Mario Kart 8 pack



40 Principales Karaoke Party



Lord of the Fallen



Pac Man y las Aventuras Fantasmales 2



Rincón del Jugador

Retrato robot
Scorpion



▶ **EDAD:** 32 años cuando pasó a mejor vida, o más peleona al menos. En realidad, su cronología arranca en el olímpico 92, cuando hizo su primera aparición en «Mortal Kombat». Desde entonces hasta ahora, casi una veintena de títulos le contemplan, y varios millones de hematomas.

▶ **APARIENCIA:** Fiera no, lo siguiente. A pesar de los elegantes tonos amarillo mostaza que gasta, su look es inquietante y chungo a más no poder. Y no digamos cuando se quita la careta (bajo el nombre de Inferno Scorpion) y se le enciende el pelo, literalmente hablando. Claro que, con ese nombre de guerra, tampoco era de esperar un adonis, ¿no?

▶ **CURRÍCULUM:** Perteneciente al clan Shirai Ryu, archienemigo del Lin Kuei, nuestro protagonista se curtió a base de bien bajo su nombre de paisano Hanzo Hasashi. Por culpa de un quítame allá unos planos secretos de un templo Shaolin, conoció a su némesis Sub-Zero, asesino de toda su familia, por lo que clamó venganza y le dio matarile. Aunque le esperaba otro Sub-Zero, su hermano menor. Un culebrón shakesperiano, como quien dice.

▶ **ARMAS:** Como buen ninja, Scorpion es un fiera con las katanas, hachas y demás instrumentos afilados. Pero su arma más letal es el aguijón con el que pega unos picotazos de agárrate y no te menees a sus rivales, e incluso les cuelga como un jamón valiéndose de su poderoso apéndice. Tampoco le hace ascos a la teletransportación y, en cuestión de "fatality", a un buen baño de lava calentita.

▶ **FUTURO:** Después de su protagonismo estelar en el impactante «Mortal Kombat X», Scorpion ha reverdecido laureles y renovado sus habilidades, por lo que sin duda volverá a lucir palmito en sucesivas entregas de una saga eterna.

7 Razones...
Para comprar «Battlefield Hardline»

A una de las sagas más contundentes, legendarias y veneradas de los últimos lustros le ha llegado la hora de renovarse o morir. Electronic Arts y Visceral Game le ponen la pistola en el cinto a la beligerante «Battlefield» y el cambio le sienta de cine.

1. Transfusión noir. Olvídate de las hazañas bélicas de siempre. Aquí se ha dado un volantazo de impresión orientado hacia un género tan jugoso como el policíaco, con todos los lugares comunes y los clichés más gozosos de una de polis y ladrones.

2. Ambientación cañera. Los bajos fondos de las ciudades más peliagudas de Estados Unidos como Miami o Los Ángeles son los escenarios ideales para ambientar una historia compacta y llena de adrenalina y metralla. De traca.

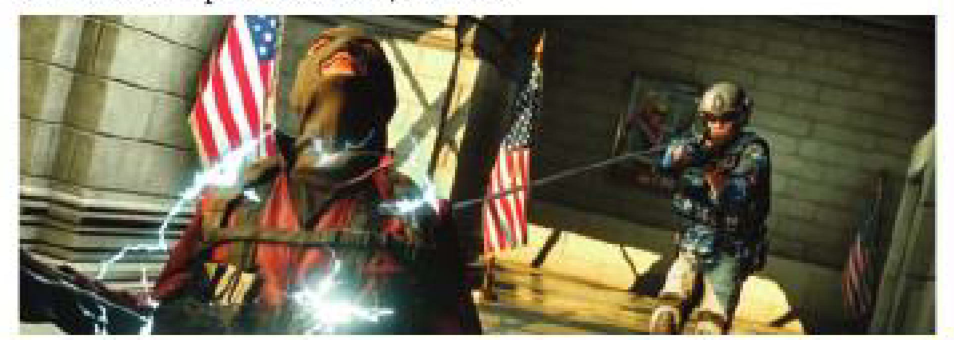
3. Personajes con enjundia. No solo el prota Nick Mendoza, un poli joven pero curtido que buscará vendetta contra compañeros traidores, sino todos los secundarios y hasta figurantes de la historia tienen un perfil y unos diálogos dignos de Hollywood.

4. Cinemática y telemática. Hablando de la gran pantalla, nos encontraremos referencias e influencias a peliculones como "The french connection", "Distrito apache: el Bronx" o "El año más violento", o de series como "The Wire" o "CSI". Raíces profundas, vaya.

5. Armas tomar. Las múltiples amenazas requieren métodos contundentes: armas de fuego y militares, ametralladoras, escopetas recortadas, pistolas paralizadoras, tirolinas, ganchos… Un surtido completo y muy bien engrasado a nuestra disposición.

6. Multijugador de lujo. Viniendo de quien viene, el multijugador no defrauda, gracias a modos enormes como Crosshair, Heist, Rescue, Hotwire o Blood Money, que dan como resultado espectaculares misiones cinco contra cinco de rescate, asalto y caza.

7. Solo ante el peligro. Pero ojo porque el modo campaña individual tampoco es manco, ni mucho menos. Gracias al motor Frosbite 3, estrategias de lobo solitario como arresto, sigilo o infiltración funcionan a las mil maravillas. Un título imprescindible, vamos.

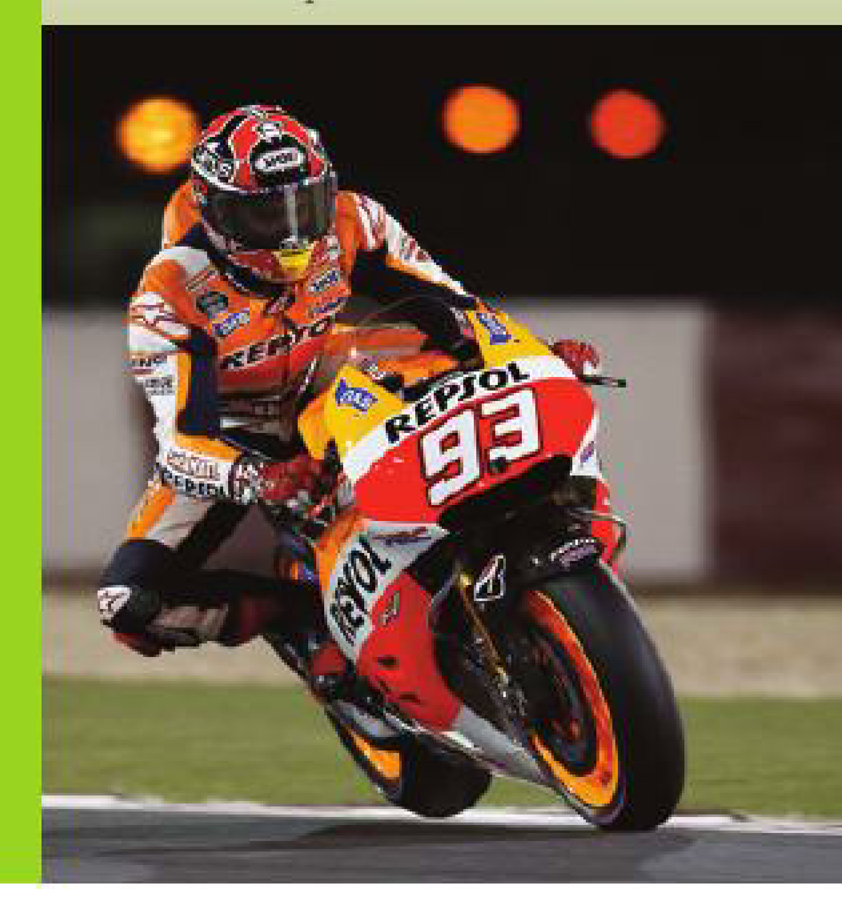


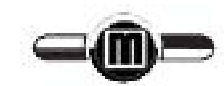
Te lo dice Galibo...
Héroes

En el mundo real, los "héroes" en los que nos fijamos están sobre un campo de césped, pasándose de frenada en una curva o desgastando zapas en un cancha. El deporte nos lo ofrece. Los Iniesta, Márquez o Nadal los tenemos encumbrados por lo que suponen, un ejemplo de superación y triunfo en sus diferentes disciplinas. Pero es curioso que en el mundo virtual, al menos a mí me pasa, esta



percepción de la heroicidad baja de nivel cuando los vemos evolucionar modelados y en píxeles. Nadie niega que Iniesta ("de mi vida") es un figura del fútbol español, pero cuando lo ves dentro de tu equipo de FIFA o PES, aunque con él se puedan hacer diabluras con el balón, desaparece ese halo de vaca sagrada. Y en el caso de jugar a un «Moto GP» ni digamos. Márquez es un crack con carisma, pero en el juego es una moto que "vuela" sobre la pista, nada más. Esto me hace pensar que la consideración de héroe en el mundo real tiene mal ajuste en el virtual, que en este terreno, el espacio sólo puede ser ocupado por héroes "auténticos", los imaginado para aventuras imposibles.





¡¡MEGACONSOLAS en iPad!!

Descárgatela GRATIS desde Apple Store

A partir del 10 de Mayo el nuevo número con contenidos especiales para iPad















Nintendo
A LA VENTA 29 DE MAYO
Splatoon
amiibo
Desbloquea nuevas misiones, nuevas armas y equipamiento especial con estas tres figuras amiibo
Dispara y defiéndete como calamar en su tinta... de colores
YA PUEDES HACER TU RESERVA Y LLEVARTE ESTE FRISBEE PLEGABLE
Splatoon
Personaliza las armas, vestimenta y accesorios de tu Inkling
Compite online 4 vs 4 en batallas territoriales
Wii U
Splatoon
CAJA PROVISIONAL
DISPONIBLE EN: El Corte Inglés
7
www.pegi.info
Unidades totales disponibles: 500. Solo en tiendas El Corte Inglés. Consulta previamente disponibilidad.
/WiiUES • @NintendoES • YouTube /NintendoES
© 2015 Nintendo. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2015 Nintendo.